74
Argentina $12.90
Paraguay $18.000
Colombia $6.900
Uruguay $100
Chile $3.000
México $35

LOADED

WWW.LOADED.VG

PC PS3 XBOX 360 WII PS2 CELULARES SONY PSP NINTENDO DS TECNOLOGIA

GRAN TURISMO 5
SIMULACIÓN DE ALTA GAMA

PAX 10
INFORME EXCLUSIVO DE LA PENNY ARCADE EXPO 2010

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD
EL ASESINO MÁS FAMOSO VUELVE POR NUEVAS VÍCTIMAS

GAMESCOM 2010
LA EXPO ALEMANA Y TODO LO QUE NOS DEJÓ

MAFIA II / METROID OTHER M / KANE & LYNCH 2: DOG DAYS / HAWX 2
TOMB RAIDER AND THE GUARDIAN OF LIGHT / SHANK / MONKEY ISLAND 2
BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD / SPIDERMAN: SHATTERED DIMENSIONS

ISSN: 1668-3234
9 771668 323008 00074

UNIVERSO LOADED

PARA VER, SENTIR, OIR Y RESPIRAR VIDEOJUEGOS

LOADED BOOKS

¿TODAVÍA NO COMPLETASTE TU COLECCIÓN?

EL COMPLEMENTO
IDEAL DE LA REVISTA

www.loaded.vg

NOTICIAS / REVIEWS / PREVIEWS / DOWLOADS / VIDEOS / FOROS / TRUCOS Y MUCHO MÁS

COMIC ZONE
Lavalle 856 - Lujan
15 57540048 / (02323) 427170

FIXION
Belgrano 616 - S. Salvador de Jujuy
(0388) 4240735/(0388) 15 4074361

PURO COMIC
San Martin 843 Loc 15/16 - Rosario
(0341) 4470596 / 4111145

THE ANIME WORLD
Av. Sabattini 3250 Loc 180 - Cordoba
(0351) 15 3309656

METROPOLIS COMICS
Alem 707 - Tandil
(02293) 15 655607

MILENIO OSCURO COMICS
Avenida 59 Nro.2915 - Necochea
(02262) 526642

IMPERIO COMICS STORE
Sarmiento 1985 - San Martin
(011) 51977530

LA REVI DE LA ESQUINA
Kiosco Peat. Alberdi y Urquiza - Salta
(0387) 15 4744436

BLOCKOUT ENTERTAINMENT
25 de Mayo 408 - Morón
(011) 46284272

SEPTIMO PORTAL-COMIC STORE
Avenida 7 # 809 Local 7 - La Plata
(0221) 4221567 interno 337

YOSHI COMICS
San Martín 610 - Quilmes
(011) 42247032

KIOSCO LANUS
29 De Septiembre 1901 - Lanus Este
(011) 42409049 / (011) 15 49979648

MAURO YARDIN LIBRERIAS
San Martín 2551 - Santa Fe
(0342) 4564492

POLO NORTE
Av. Constitucion 5843 - Mar del Plata
(0223) 4109408

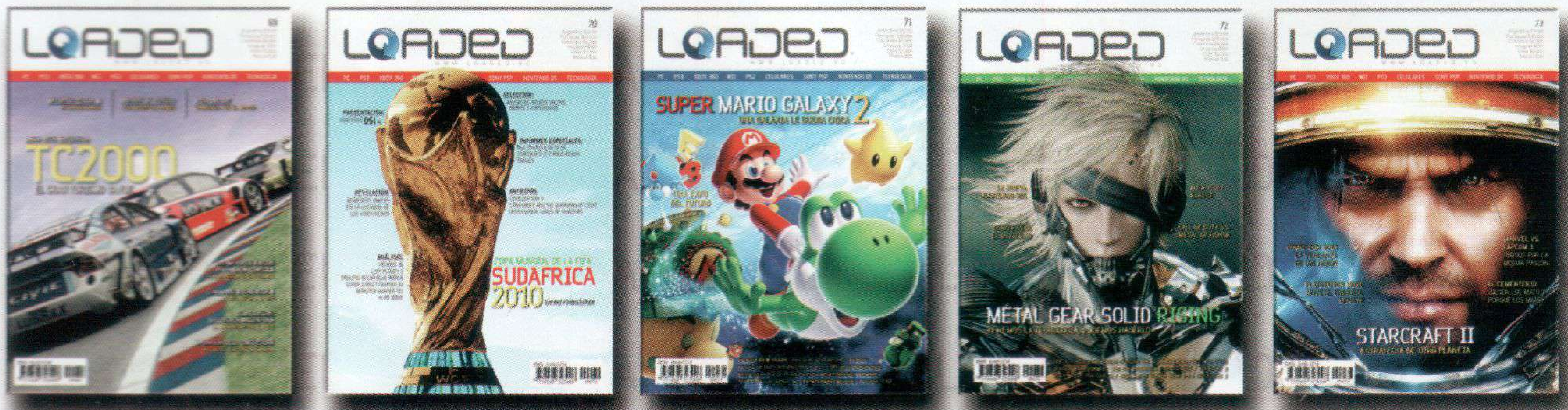
SHAZAM COMICS
Huérfanos 714 local 8 - Santiago de Chile
(00562) 4744178 6333502

KIOSKO TUCUMAN
25 DE MAYO 290 - Tucumán
(0381) 15 4389910

Grupo MDP SA no se responsabiliza por las ventas de sus productos que fueran realizadas a través de terceros, ni por los mecanismos de venta que estos últimos adopten a tales fines

COMICS
LA REVISTERIA

Podes encontrar la **revista** y los **libros** de **LOADED** en www.larevisteria.com.ar
o comunicate telefónicamente llamando al **0810-555-COMICS (266427)**



Rock & Pop 95.9
DONDE EL ROCK VIVE

LOADED EN CUAL ES?

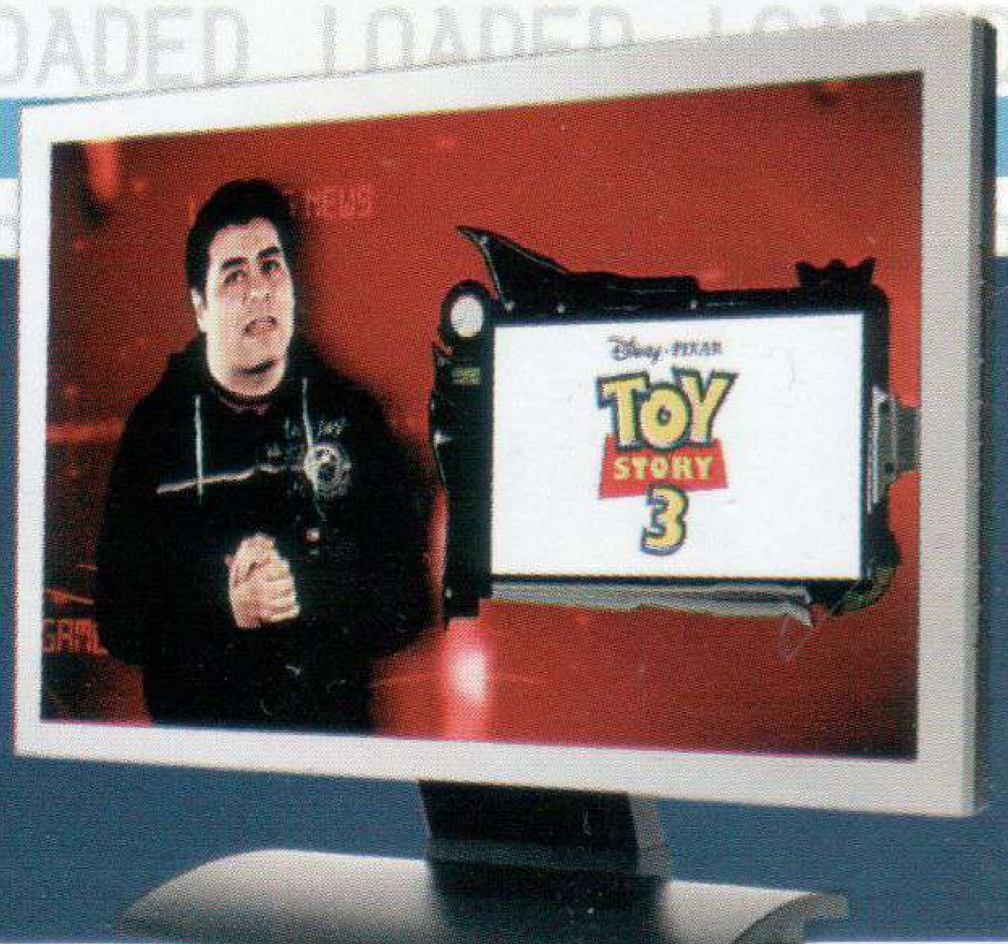
NO TE LO PIERDAS, ESCUCHÁ
EL BLOQUE TODOS LOS MIERCOLES
ENTRE LAS 9 Y LAS 13 HS.

Todos los viernes a las 13hs. no te pierdas el...

Resumen Loaded.vg

Un programa para estar al tanto de la actualidad del mundo de los videojuegos.

Enterate de todos los detalles en nuestro sitio.



LOADED 74
OCTUBRE 2010

EDITORIAL

TODO LLEGA

Hace unos cuantos años que hacemos Loaded, y muchísimos más desde que comenzamos a hacer revistas dedicadas a esto, que ahora se volvió la forma de entretenimiento más popular del planeta. De la revista pasamos a tener uno de los sitios más visitados sobre el tema -que en estos días está por hacer su debut una nueva versión online en www.loaded.vg, aprovechando todos los avances tecnológicos que nos brinda Internet hoy en día, al máximo- hace tan sólo dos meses debutó el Resumen Loaded.vg un programa que teníamos ganas de hacer hace tiempo y cuya cantidad de visualizaciones semanales sinceramente no dejan de sorprendernos. No hay semana en que no se sumen miles de nuevos "Internetvidentes". Es algo que nos llena de orgullo. Aparte, aprovecho estas líneas para darles la bienvenida a Jorge Azambuya y a Ignacio Esains, parte fundamental del equipo que concibe semana a semana este nuevo emprendimiento junto al staff ¿legendario?, que tenemos en la redacción. Otra cosa completamente increíble para nosotros es el hecho de haber podido editar nuestro primer juego bajo el sello de la Editorial. Trine. Un juego que nos fascinó desde que lo vimos en la E3 y del que estamos orgullosos de poder llevar al público Argentino. Buenos juegos a precios razonables es una de las pautas que nos pusimos como meta cuando comenzamos a hablar con los desarrolladores explicándoles las necesidades del mercado Argentino. Hoy Trine es una realidad y todavía no lo podemos creer. Tanto como que todos ustedes estén ahí, siempre. Gracias. Son el motivo fundamental que nos impulsa a seguir adelante con las ganas del primer día, y a intentar superarnos permanentemente.

Loaded es una publicación de Grupo MDP S.A. Registro de la propiedad intelectual número 2063846 ISSN 1668-3234.

Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de Grupo MDP S.A. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes. All the brands and/or product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners. Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son Copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos exclusivamente periodísticos.

Loaded número 74 - Impresa en Argentina, Octubre de 2010.

¿DÓNDE ESTAMOS?
Conesa 1051
CP: C1426AQU
Ciudad Autónoma de Buenos Aires

DPTO. COMERCIAL
ventas@loaded.vg
(011) 3962-3000

¿A QUIÉN LE GANASTE GT5?

WWW.LOADED.VG

Más de mil bólidos no son nada en comparación a los millones de visitantes que tiene día a día el sitio de www.loaded.vg

Powered by SION

NUESTRO STAFF

Director Editorial
Maximiliano Peñalver

Editor
Diego Bournot

Jefe de Redacción
Facundo Mounes

Diseño y Diagramación
Daniel Herbón
Gonzalo Ballina
César Pereyra

Redacción
Alejandro Nigro
Leandro Dias
Ignacio Esains
Diego Bournot

Asesoramiento Legal
César Herbón

Corresponsales en el Exterior
Osvaldo Cellucci
Damián Cellucci

Pre prensa & Impresión
World Color

Dist. Capital Federal y GBA.
Sanabria S.R.L.

Dist. Interior del País
DAP S.A.

Agradecimientos especiales:
Magalí Schneider, Ariel Fleita, Martín Morales Grosschop, Fabricio Lartigau, Héctor Park y a todo el staff de Cual Es? - A Luis Quinelli y a toda la gente de SION. A los usuarios que pululan 24/7 los foros de www.loaded.vg.

Este número está dedicado a:
Mario Pergolini, Osvaldo Cellucci y María Alejandra Rodriguez.

Y a los más chiquitos:
Santiago, Simón, Tomás, Matías, Valentina, Dante, Agustina, Ignacio, Victoria, Sofía, Nicolás, Catalina, Nahiara y Camila.

MDP

20 ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

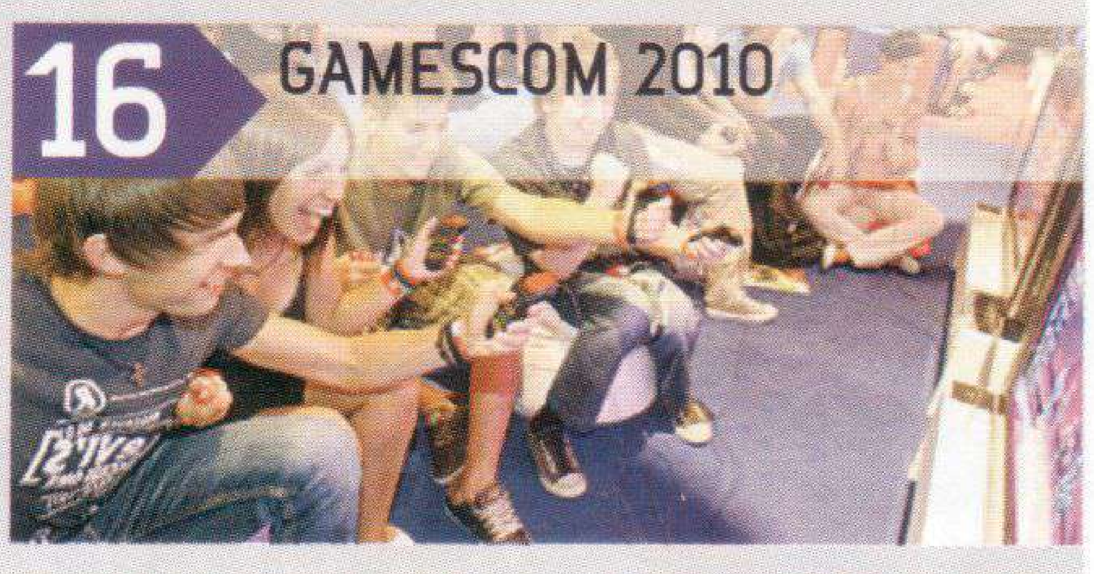
No es Assassin's Creed III. Es un título que obrará de vínculo entre ambos, presentando el final de la historia de Ezio Auditore, y por primera vez en la saga, un completo soporte multijugador.

INDICE

10 GRAN TURISMO 5

Sorprendentemente el juego más esperado para lo que resta del año pertenece al género de carreras, uno de los menos populares de la actualidad. Pero si tenemos en cuenta que se trata del nuevo Gran Turismo, no podemos hacer menos que preparar nuestros motores con una nota especial con todo lo que necesitás saber sobre esta nueva joyita para PS3.

16 GAMESCOM 2010



Gamescom es una de las exposiciones más importantes del mundo de los videojuegos. Y como no podía ser de otra forma, en este número de octubre te mostramos todo lo que se presentó en Alemania, como para que vayas preparando los billetes para el año que viene.

28 PAX 2010

Pasamos por una seguidilla de expo tras otra, y ahora le toca el merecido turno a la Penny Arcade Expo 2010, y te preparamos un informe visual como corresponde, con lo más destacado de la convención, cosplays incluidos.

36 DEMAKES

¿La contra de las remakes? No, una forma diferente de presentar los clásicos de hoy: lo que nos queda si a un juego moderno le sacamos los gráficos, las animaciones, y todo lo que sobra.

60 CORREO

Buenos versus malos, una chica gamer que se las trae, y varios mails más que nos sorprendieron bastante...

42 ANALISIS

Ya empezó la época buena del año, y empiezan a salir los fichines de calidad en ritmo creciente. Este mes, hacen punta Metroid: Other M, Mafia II, Spiderman: shattered Dimensions, Kane & Lynch 2: Dog Days y varios más.

34 EN LÍNEA

Vuelve online y vuelve la felicidad del gamer pijotero. Aquellos que no quieran pelar la billetera para disfrutar de las mejores experiencias que tienen para ofrecer estos fantásticos mundillos.

62 EL CREADOR

En esta ocasión les contamos la historia de John Carmack, creador -de la mano de juegos como Wolfenstein 3-D y Doom- del género de los FPS, o juegos de acción en primera persona, así como de numerosas herramientas y técnicas de programación de gráficos que hoy son estándar.

666
Leandro Dias

Jugando a...
Metroid: Other M (wii)

Sitio: www.hellkitty.com

A decir verdad, las demakes no me producen demasiado entusiasmo. Y es que hoy en día lo que más me atrae al momento de jugar un videojuego es la historia, y realmente se complica la cosa cuando nos remitimos a plataformas tan antiguas como una Atari 2600. Son proyectos simpáticos, pero que no me quitan el sueño. Aunque si alguien quisiera demakear Metroid: Other M para SNES....

FICHINESCU
Ignacio Esains

Jugando a...
Civilization V FTW

Soñando con:
el Resumen Loaded

Ya te aburrí seis páginas con las Demakes, pero dame un ratito más para decirte que no sólo las veas, no solo las conozcas, sino que las JUEGUES. Juntá tres o cuatro amigos en línea y dale duro al Gang Garrison II, por ejemplo. La mitad de tu cerebro va a existir en el 2010, la otra en 1989. No hay sensación comparable.

ERWIN
Diego Bournot

Jugando a... Kane & Lynch 2
Halo: Reach (360)

Escuchando:
Diana Krall Live in Rio

A mí esto de jugar Demakes me parece medio retrógrado. Mirar una pantalla en la que los píxels se cuentan con los dedos de una mano, más que nostalgia me genera lástima. Si quiero jugar algo que parece hecho en 1988, efectivamente juego algo de esa época. Pero la verdad, mirá qué voy a jugar un Gun Smoke y a creerme que estoy matándome con el Red Dead Redemption...

KATANO BILL
Maximiliano

Jugando a... Kane & Lynch 2, Halo: Reach (360)

Leyendo: Latitudes Piratas, de Michael Crichton

Me reconozco un amante de la tecnología de punta. En base a ese concepto, jugar un juego moderno pero con gráficos de hace 20 años no me llama la atención en lo más mínimo. Para eso, prefiero hacer la inversa, y jugar los clásicos de antaño modernizados con gráficos HD, que puedo bajarme via Xbox Live o PSN, como Street Fighter II Turbo HD Remix o tantos otros.

LARGO EMBARGO
Daniel Herbon

Jugando a...
The Saboteur (PC)

Mirando: Cantando con Adriana

Cuando surgió en tema de las demakes, sabía que había que tratarlo con mucha seriedad y por sobre todo, con gran responsabilidad, ya no que es un tema para tratar ni alegremente, ni de manera superficial. Por tanto tomo las demakes con la mayor altura y seriedad que tan importante tema amerita. Seriedad ante todo.

SERPIENTE
Cesar Pereyra

Jugando a...
Ys Seven (PSP)

Leyendo: Impulse (DC)
M. Waid-Humberto Ramos

Yo mismo incursioné en el terreno de las demakes con un juego de Lara de 8 bits basado en RPG Maker. Me divertí mucho haciendo sprites y escribiendo diálogos bizarros, pero finalmente renuncié porque era mucho laburo. Aún existe una demo de una hora en algún lugar de internet... www.mediafire.com/?fesdcyfty1u

CHORX
Jorge Azambuya

Jugando a... Batman Arkham Asylum (PC)

Sitio:
www.playauditorium.com

El sprite es una técnica que no debería morir nunca, cada vez hay más juegos 3d con historias olvidables (salvo excepciones claro).
Con las Demakes te das cuenta enseguida si la historia es buena o no.

NIGROMANTE
Alejandro Nigro

Jugando a... The Lord of The Rings Online (PC)

Mirando: Peliculas de Bud Spencer y Terence Hill

Cada día se está poniendo más de moda lo retro, y si bien siempre fui amante de lo vintage, me molesta que esta movida se esté convirtiendo en un esnobismo. Apoyo la labor y dedicación de quienes crean las demakes, pero quisiera ver si aquellos que sonríen tan simpáticamente viendo demakes de Halo o Team Fortress se la bancarían disfrutar un fichin retro de verdad.

TAICE
Gonzalo Ballina

Jugando a...
Doukutsu Monogatari (PC)

Viendo: Bleach

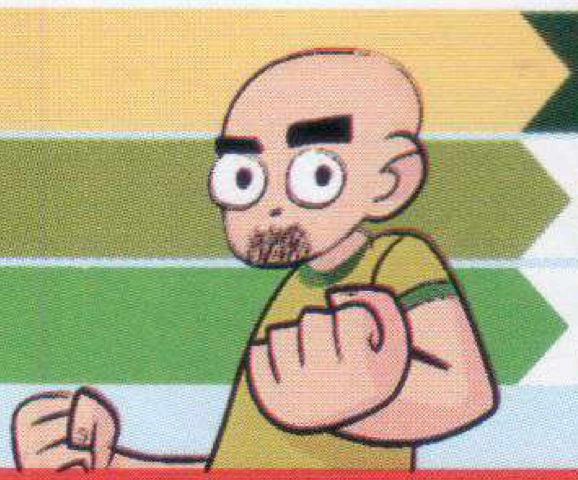
Lo que me gusta de las demakes, es que juegos aburridos, como por ejemplo Halo, resultan mucho más interesantes y complejos cuando se los juega en versión Atari 2600. El juego se convierte en un verdadero mundo abierto y lo mejor de todo es que aqui, su protagonista Halo, gana mucho más carisma dejando de lado su papel de mero corredor de BMX para convertirse en un héroe de verdad.

ROCKMAN
Facundo Mounes

Jugando a...
VVVVVV (PC)

Visitando:
www.latinfotografia.com.ar

La nostalgia es uno de los sentimientos más fuertes que vive el ser humano, y nos lleva a toda clase de locuras, entre las que se incluye comprar Mafia II, escuchar música pop de los ochentas, pensar que todos los juegos de Nintendo son buenos, o, en el peor de los casos, jugar "demakes".



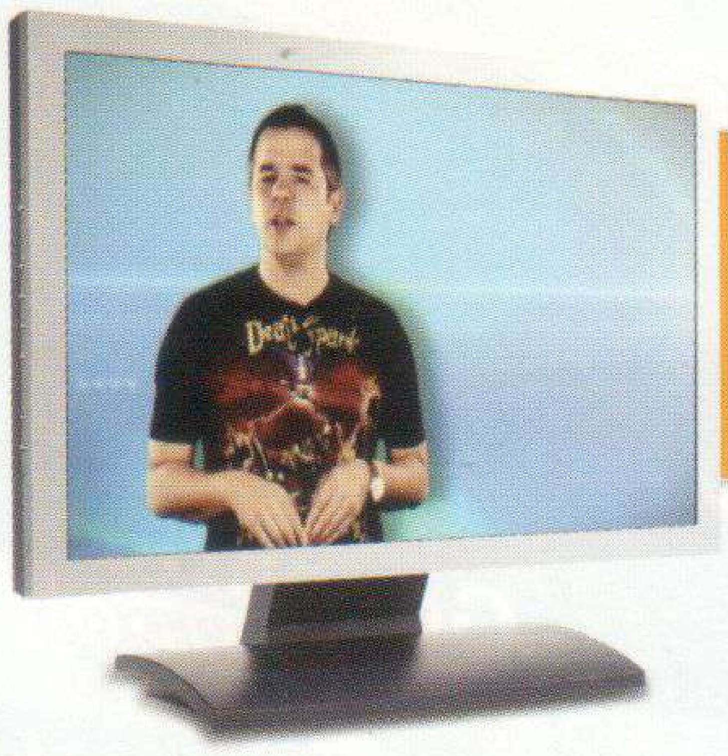
CHOPPER
Nos visita desde el foro

Jugando a...
FIFA11 (PS3)

Navegando en:
www.elitefc.com.ar

Las demakes en su concepto proponen algo interesante, un vistazo alternativo a ciertos títulos referenciales que hacen a la cultura gamer de hoy. Sin embargo, al tratarse de proyectos sumamente independientes y técnicamente pobres, hacen que pase de ellos sin más. Llámenme cerrado, pero el mercado independiente no me atrae en lo más mínimo.

New Xbox 360
Si necesitás comprar, modificar
o reparar todas tus consola,
no dudes en consultarnos
Garantía
100% Real
Presupuestos
sin cargo
Atención a
Empresas y
Particulares
-SERVICE
-CONSOLAS
-REPUESTOS
-ACCESORIOS
-JUEGOS
New Playstation
Move
Reballing Sistema Unico de reparacion
de luces rojas Xbox 360 y Luz Amarilla Ps3
New Releases
Greatest Hits
PreVenta Exclusiva
Entrega 28/10
GameService
Laboratorio Tecnico Especializado
Av. De los Incas 4592 - Capital Federal
Tel/Fax: 4522-2765 / 4524-1609 / 4521-5476
Belgrano:
GameShop
Av. Cabildo 2230
Gal. Las Vegas Loc. 84
Tel: 4786-8928
Cordoba:
MauriComputacion
Villa Maria
Tucuman 890
Tel: 0353-4612245
San Juan:
Dream Games
Rivadavia 243 Oeste
Gal. Laprida local 15b
Tel:0264-4227170
Tucuman:
Fusion Game
San Juan 723
Local 2
Tel:0264-4227170
Proximamente: Saavedra - Villa Ballester - San Pedro
Info@gameservice.com.ar / www.gameservice.com.ar

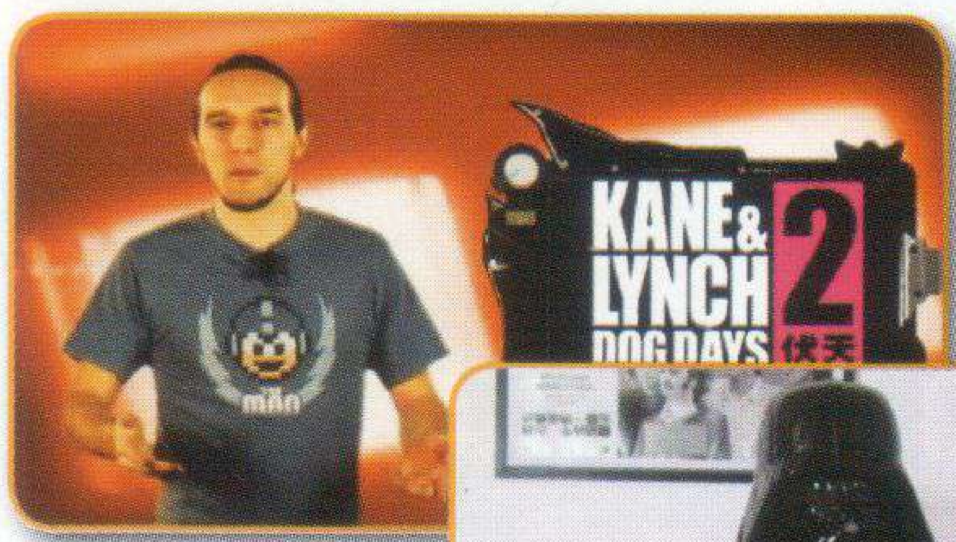


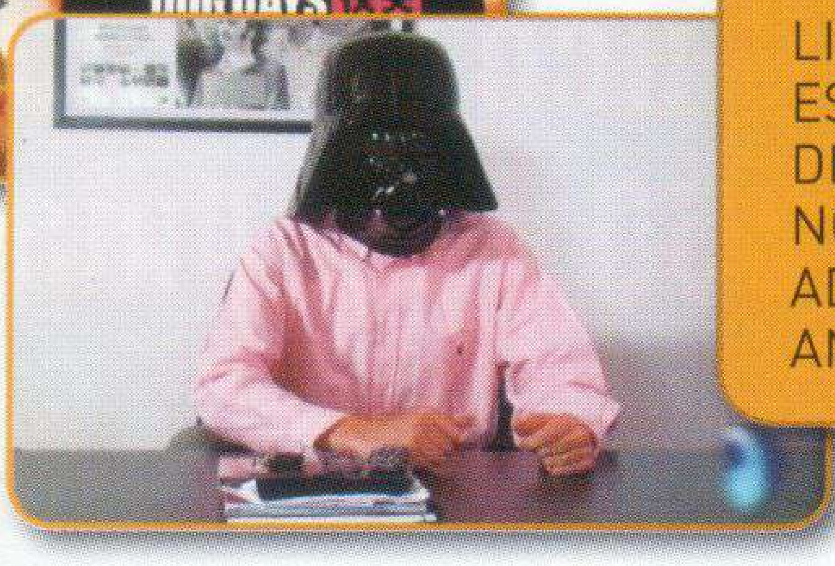
RESUMEN LOADED.VG

¿TODAVÍA NO LO VISTE?

UN TECNOMUNDO DE VIDEOILUSIONES

A pesar de los embates de la fortuna y los avatares del destino (epa!) el Resumen Loaded continúa sin descanso, estallando cada viernes en pixelada nube multicolor. Este mes fue el principio de nuestra historia de amor y odio con Intel. Odio porque desafiaron a nuestra PC a que compita contra su maldito Core i7... y humillaron al humilde caño de Loaded. Pero la historia tuvo un final feliz: el nacimiento de la nueva sección Intel al Mango. Y no es la única adición a nuestro programa (adición de suma, las adicciones ya son problemas personales de los presentadores)... también se agregó LOS TAPADOS, un lugar para descubrir fichines con poca prensa pero mucha onda.





5

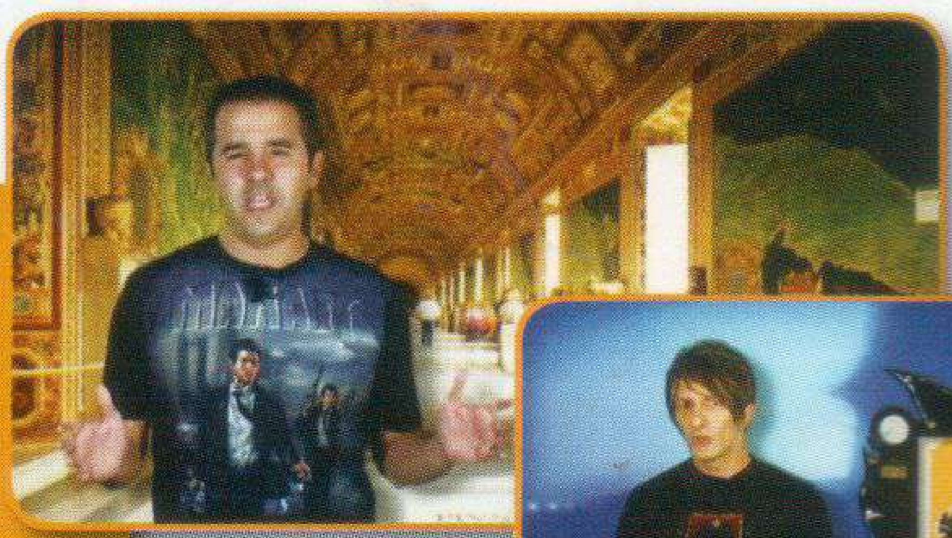
RESUMEN LOADED 5: LOADED AL MANGO

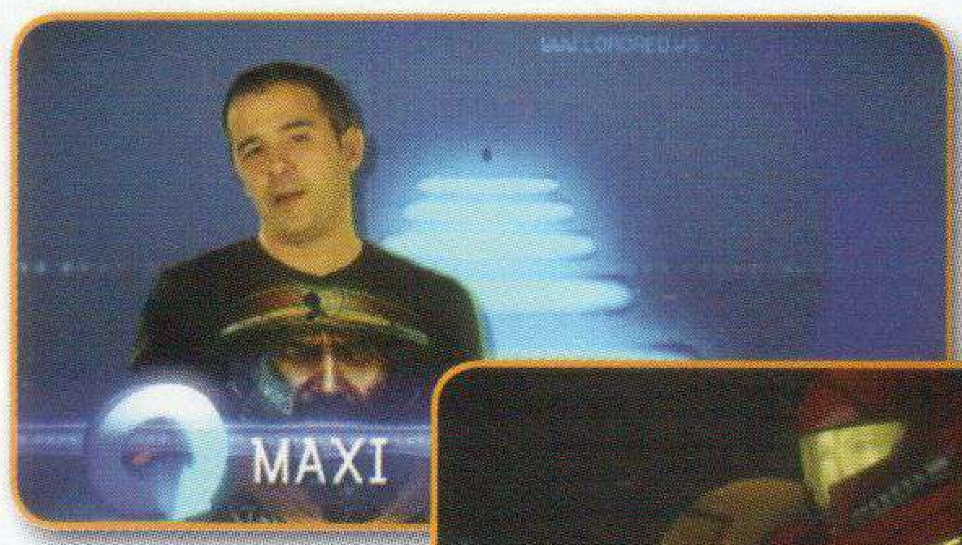
LITROS SE DERRAMARON DE SANGRE, SUDOR Y LÁGRIMAS EN LA CREACIÓN DE ESTE EPISODIO, EN ESPECIAL EN LA RECONSTRUCCIÓN DEL VILLANO DE LA SAGA DE GEORGE LUCAS EN VERSIÓN CRIOLLA: UN DARTH VADER PALERMITANO QUE NOS CANTÓ LA POSTA SOBRE EL CIELO Y EL INFIERNO DEL UNIVERSO STAR WARS. ADEMÁS, KANE & LYNCH NOS ALEGRARON LA VIDA, Y LO MEJOR DE LA GAMESCOM, ANTES QUE NADIE.

6

RESUMEN LOADED 6: FIZZINI AL DENTE

DURANTE UNA SEMANA, LA REDACCIÓN FUE UN VERDADERO CAMPO DE BATALLA. EL MAFIA II DIVIDIÓ A LA SQUADRA DI REDATTORI EN FANÁTICOS QUE LO CONSIDERABAN UN BOCATTO DI CARDENALE Y DETRACTORES QUE DECÍAN QUE ERA PURA CAMORRA. PERO CON PALABRAS UN POQUITO MÁS FUERTES, CLARO. FINALMENTE, NOS RECONCILIAMOS CON ITALIA VIAJANDO DE LA MANO (FIGURATIVAMENTE) DE MARIO PERGOLINI AL PALAZZO DUCALE.





7

RESUMEN LOADED 7: SE ARMO EL TALIBARDO

CON LA DIPLOMACIA QUE NOS CARACTERIZA, NO TARDAMOS NI DIEZ PROGRAMAS EN GANARNOS LA IRA DE LOS TERRORISTAS INTERNACIONALES, QUE HARTOS DE QUE HABLÁRAMOS PESTES DEL MEDAL OF HONOR Y SUS PERSONAJES TALIBANES, SECUESTRARON A NUESTRO AMADO EDITOR PIDIENDO COMO RESCATE LOS ANTICIPOS DE SUS JUEGOS FAVORITOS: CLARO, LOS DE GUERRA. ADEMÁS, NOS METIMOS EN EL PROFUNDO SISTEMA DE JUEGO DEL R.U.S.E. Y EN EL AÚN MÁS PROFUNDO ESCOTE DE SAMUS EN METROID OTHER M.

8

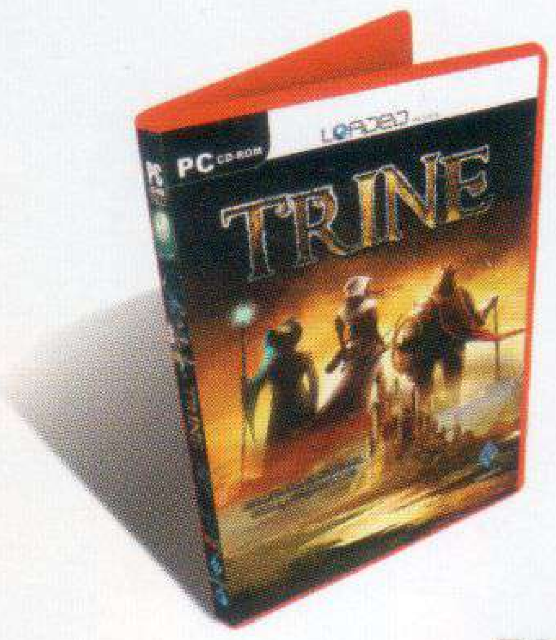
RESUMEN LOADED 8: THE AMAZING LOADED BOYS

LA ESTÉTICA DE COMIC INVADE EL RESUMEN EN UNA DETALLADA REVISIÓN DEL SPIDERMAN SHATTERED DIMENSIONS. IGUAL TODO QUEDA EN SEGUNDO PLANO FRENTE A LA BOMBA ATÓMICA DEL ANUNCIO DE DUKE NUKEM FOREVER EN LA PAX. Y NO SOLO ESO ENCONTRAMOS EN LA PAX. VIMOS EL INFAMOUS 2, EL ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD Y DE YAPA CONOCIMOS A LAS FRAG DOLLS DE UBI SOFT... Y SEGURO NUNCA LAS OLVIDAREMOS.

LO QUE SE VIENE EN OCTUBRE...

PLANTS VS ZOMBIES VS TUS AMIGUITOS

PLANTS VS ZOMBIES NOS PERSIGUE. PRIMERO EN PC, DESPUÉS EN EL TELÉFONO, Y AHORA EN NUESTRAS XBOX 360, CON UN TOQUE DE CRUELDAD ADICIONAL: UN MODO MULTIJUGADOR QUE NOS HARÁ MÁS ADICTOS QUE NUNCA.



LOADED PRESENTA UN JUEGAZO

EL SELLO "LOADED PRESENTA" SE INAUGURA CON UNA JOYITA EUROPEA LLAMADA TRINE. PRONTO EN TU CADENA FAVORITA Y CLARO, EN EL RESUMEN LOADED.VG.

DEFINICION POR PENALES

ESTA ES LA GRAN BATALLA DE LOS FICHINES: FIFA VS WINNING ELEVEN. EN ESTE MOMENTO, NUESTROS ESPECIALISTAS ESTÁN ANALIZANDO CADA DETALLE DE LAS DOS DEMOS PARA MOSTRARTE CUÁL ES EL MEJOR DE LA TEMPORADA.

GUITARRA VAS A LLORAR

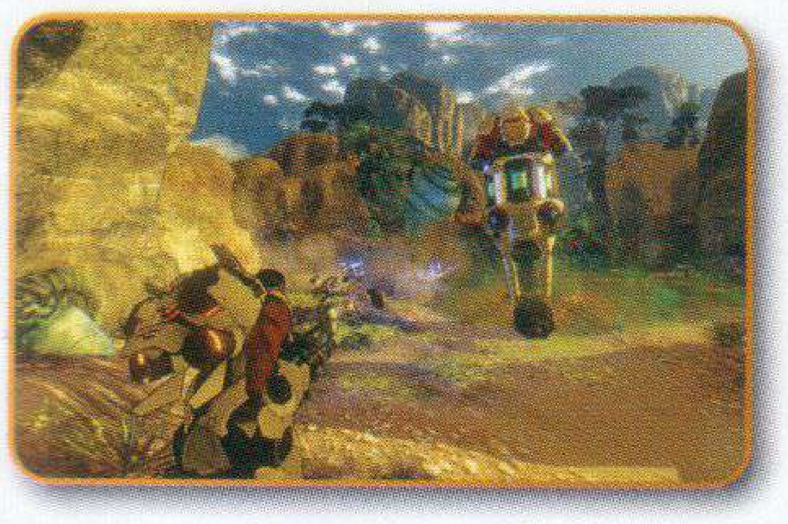
ESTA ES LA GRAN BATALLA DE LOS FICHINES (¿EPA, ESTO NO LO HABÍAMOS DICHO ANTES?): GUITAR HERO VS ROCK BAND. DOS JUEGOS, UN GÉNERO, Y UN COMBATE FINAL QUE TE VOLARÁ LOS PARLANTES.

EL REGRESO DE UN CLASICO

SI CREÍAS QUE ROCKMULO Y OILIERI HABÍAN MUERTO, ¡DESPREOCUPATE! O PREOCUPATE, PORQUE LOS DOS VETERANOS DEL VIDEOJUEGO REGRESAN EN NUEVAS EDICIONES DE FICHÍN PRIVADO.

AHÍ VA LA BALA

SUENA A EXPRESIÓN TALIBÁN PERO NO LO ES: ES NUESTRA MANERA DE AVISARTE QUE ESTÉS PREPARADO, PORQUE MUY PRONTO SALE BULLETSTORM Y SE VE INCREÍBLE. ¿ES MUY PRONTO PARA ELEGIR EL MEJOR FICHIN DE 2011?

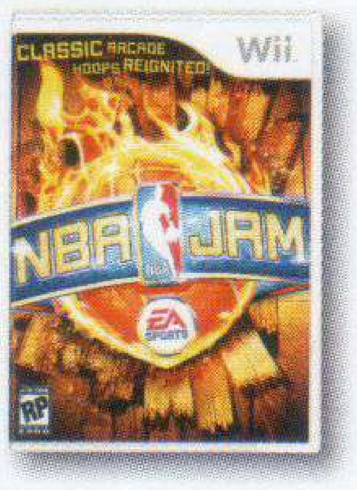


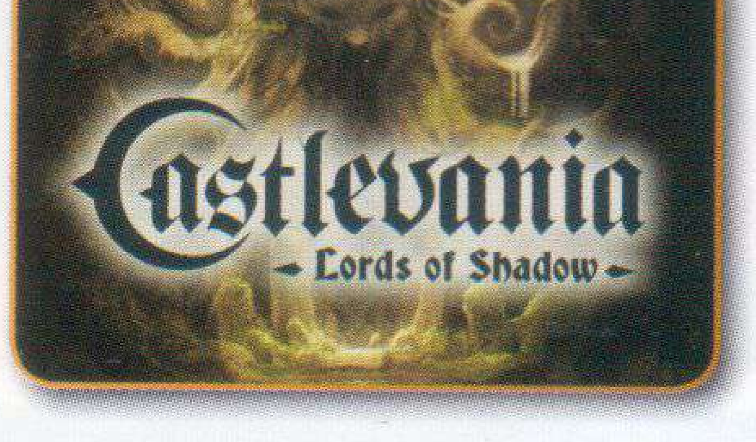
EL GRAN MISTERIO DEL AÑO QUE VIENE

SÍ, ES MUY PRONTO, PORQUE EX DESARROLLADORES DE TRIBES Y WORLD OF WARCRAFT SE UNEN PARA INVITARNOS A FIREFALL, UN MUNDO DE TIRINES CON UN ESTILO QUE MUCHOS ENVIDIARÍAN. ¡AH, Y SERÁ GRATUITO!

THE BEST OF THE REST

SI FIFA Y WINNING ELEVEN NO TE DAN TODO LO QUE ESPERAS DE LA SIMULACIÓN DEPORTIVA Y EL MUNDIAL DE BASQUET TE DEJÓ CALIENTE, EA SPORTS TE OFRECE TRES JUEGOS DISTINTOS DE LA NBA, INCLUYENDO EL REGRESO DE NBA JAM





TRES DIMENSIONES DE TERROR

NO PORQUE EL JUEGO CAUSE TERROR, SINO PORQUE CADA VEZ QUE KONAMI QUIERE HACER CASTLEVANIA EN 3D, LES SALE HORROROSO. ¿SERÁ LORDS OF SHADOW LA EXCEPCIÓN?

NOTA: 666
YENDO POR UN CAMINITO
MIENTRAS PISA EL PIANITO

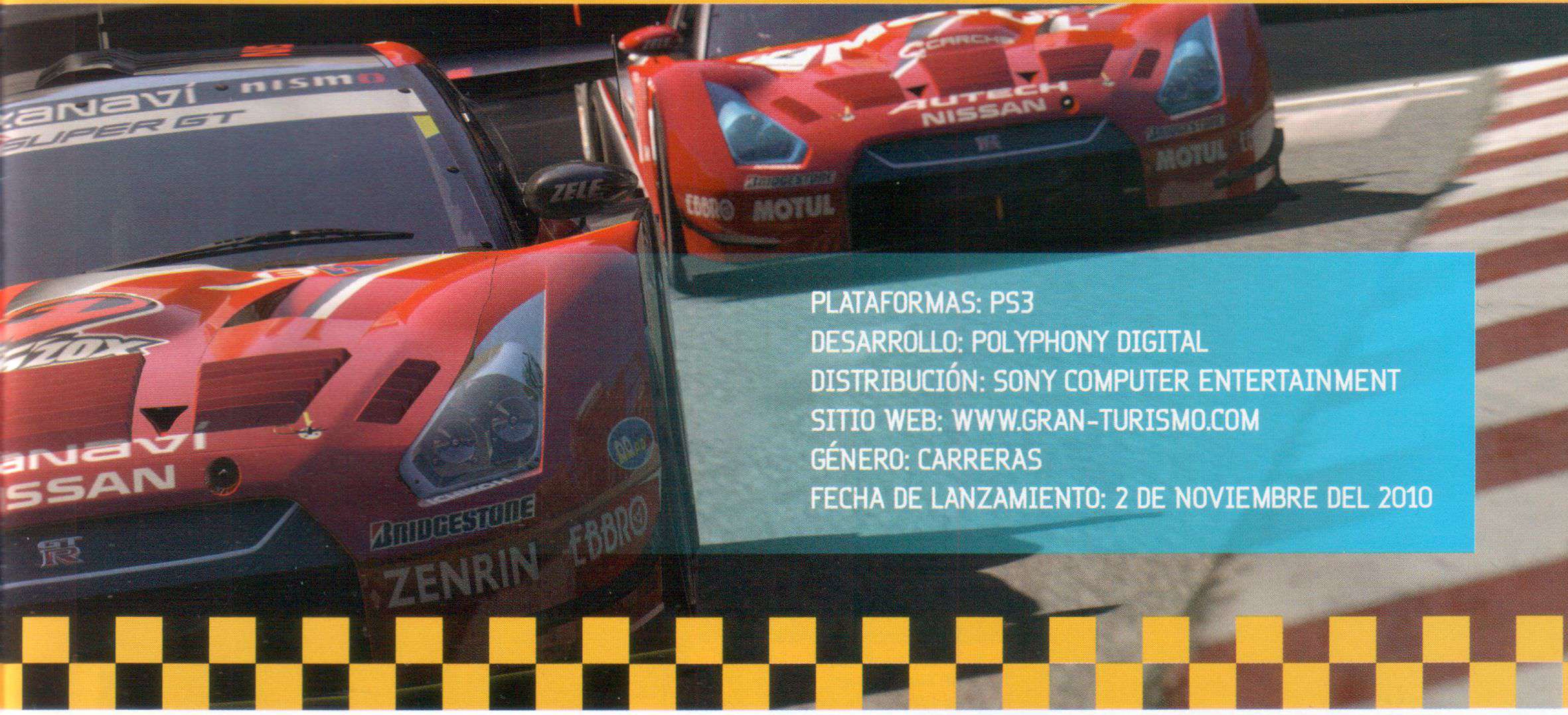
GRAN TURISMO 5

EL TITÁN DEL GÉNERO, A PUNTO DE RENACER

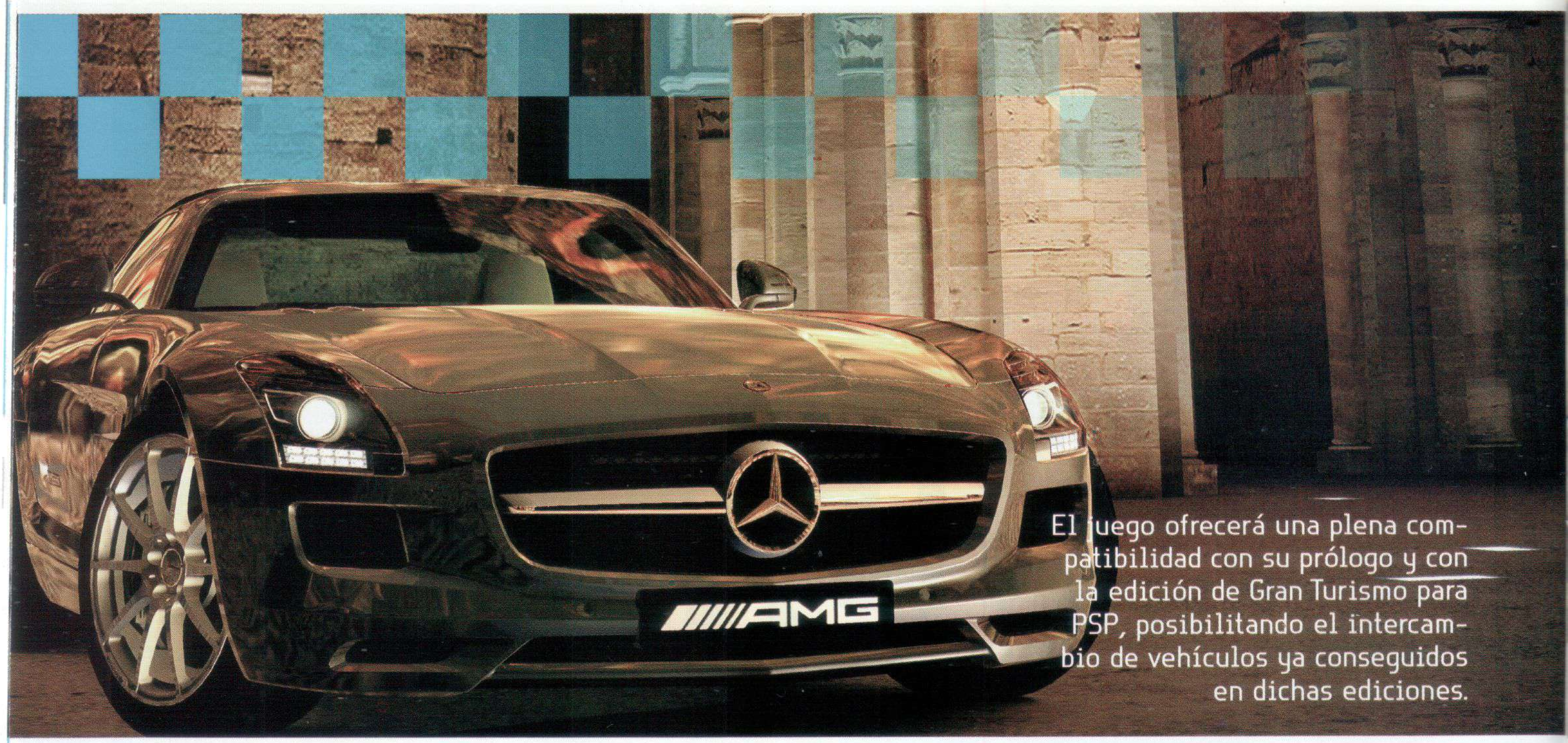
Recordemos por un momento aquellos primeros números de Loaded. Cuando éramos una revista hecha a pulmón entre un grupo de personas que intentaban incursionar en el mercado. Fíjense que cuando nosotros recién comenzábamos a hablar de la nueva generación de consolas, cuando todavía nos entusiasmábamos con los más recientes anuncios para PlayStation 2, GameCube y Xbox, ya había gente trabajando en un proyecto millonario. Gente liderada por un monstruo de la industria, como Kazunori Yamauchi, y que desde hace más de una década que domina por completo un género. Gente que se ha encargado de dar vida a una de las sagas más importantes del automovilismo dentro de la historia de los videojuegos. Porque Gran Turismo 5, quizás el juego más esperado por los poseedores de la actual consola de Sony, ya estaba siendo desarrollado en el año 2004, por más que los primeros detalles se harían públicos un tiempo después. Y aquí estamos, en la recta final del año 2010, esperando a que el día 2 de noviembre finalmente aparezca en nuestros calendarios digitales para así poder disfrutar de esta nueva maravilla de Polyphony Digital. En tres dimensiones.

CALENTANDO MOTORES

Hablar de Gran Turismo 5 a esta altura parece redundante, teniendo en cuenta todas las notas que hemos realizado en los últimos años. Desde notas especiales hasta micros para la radio hemos reali-



PLATAFORMAS: PS3
DESARROLLO: POLYPHONY DIGITAL
DISTRIBUCIÓN: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
SITIO WEB: WWW.GRAN-TURISMO.COM
GÉNERO: CARRERAS
FECHA DE LANZAMIENTO: 2 DE NOVIEMBRE DEL 2010



El juego ofrecerá una plena compatibilidad con su prólogo y con la edición de Gran Turismo para PSP, posibilitando el intercambio de vehículos ya conseguidos en dichas ediciones.

zado, comentando hasta el más mínimo detalle del juego. Pero nunca estuvimos tan cerca del lanzamiento como ahora, que prácticamente podemos sentir el olor a diesel llegando a nuestras consolas. Empecemos, entonces, con un paneo general. Lo que diferencia a esta saga del resto de los títulos del género es, sin lugar a dudas, su realismo. Claro que hay grandes simuladores en el mercado, pero varios de ellos se han centrado en determinado segmento del automovilismo. Gran Turismo se destaca por abarcar todo, derribando el viejo axioma de que el que mucho abarca poco aprieta –en este caso- el acelerador. Es así como los jugadores tendrán la oportunidad de disputar carreras a lo largo y ancho del mundo, en más de 70 circuitos divididos entre 20 naciones, utilizando para ello todo tipo de vehículos. Licencias como World Rally Championship, Super GT o NASCAR han prestado sus nombres y productos para que formen parte del proyecto, dando lugar a competiciones que bien podrían ser aprovechadas en un juego autónomo dedicado únicamente a ellas. Si a esto le sumamos la presencia de más de 1000 autos licenciados por las empresas más famosas del mercado, obtenemos como resultado una combinación orgásmica.

"PARECE INTERESANTE"

OLOR A CAUCHO QUEMADO POR LA MAÑANA

Está claro que en cuanto a la jugabilidad, nos encontraremos frente a un juego capaz de satisfacer al fanático fierrero más meticuloso. Pero también sabemos que a la hora de vender un producto, la imagen se convierte en un ítem a tener muy en cuenta. Y en este apartado, Gran Turismo 5 también se destaca. Todos estos años de espera han servido para el perfeccionamiento de un motor gráfico fabuloso, que a su vez se complementa con una atención por los detalles casi enfermiza. Ya en el "Prólogo" al juego que supimos recibir, se podía observar una calidad audiovisual superlativa, pero que hoy en día ha quedado atrás. La evolución desde aquel entonces hasta la actualidad es notable, e incluso los desarrolladores se han dado el lujo de incorporar la tecnología tridimensional. Si contamos

"EL MEJOR SIMULADOR QUE JAMÁS JUGARÉ"

VEHÍCULOS, UN POCO MÁS DE DATA

Prácticamente todas las automotrices del mundo dirán presente en Gran Turismo 5. Algunas estarán haciendo su primera aparición en una entrega de la franquicia para consolas hogareñas, como Lamborghini, Bugatti y McLaren, y acompañarán a los otros grandes de la industria. Entre los vehículos disponibles encontraremos los últimos autos deportivos, clásicos, otros más tradicionales e incluso prototipos de automóviles nunca lanzados al mercado –como el Jaguar XJ13, diseñado en la década del sesenta y que a penas se fabricó uno en todo el mundo-. También estarán los novedosos híbridos, acompañados por autos eléctricos de la más variada índole, como para que no falte nada al momento de elegir.

con la tecnología necesaria, incluso podrá utilizarse la cámara de la consola para captar nuestros movimientos frente al televisor y trasladarlos a la pantalla, como si nos encontrásemos dentro de un automóvil en movimiento. Para que se den una idea, doscientos de los mil vehículos han sido recreados en su totalidad. Y al decir totalidad no nos referimos a su aspecto externo, sino a cada uno de sus pequeños detalles, tanto estéticos como funcionales. Si alguna vez se preguntaron cómo es el volante, o el tacómetro, o qué forma tienen los asientos de un McLaren, obtendrán sus respuestas en Gran Turismo 5. Este nivel de detalle en los automóviles, que los desarrolladores han calificado como apropiado para la próxima generación de consolas, también ha sido aplicado a los escenarios. Algunos de ellos hasta han necesitado de dos años de investigación y programación para poder ser emulados en el juego. Háganse a la idea

El nivel de realismo es tal que Sony, en conjunción con Toyota, creó un dispositivo GPS que permite a los jugadores guardar los datos de un circuito que hayan recorrido en la vida real, y luego correr contra si mismos en las pistas del juego. Ya nos vamos para Interlagos con el Gol para ver qué tiempo marcamos.

Gracias a las múltiples licencias conseguidas, las competiciones abarcarán disciplinas tales como NASCAR, rally e incluso karting.

+DATOS

En la pasada E3 se mostró un trailer con música de fondo compuesta por el artista japonés Daiki Kasho. Como la canción no tenía nombre, se realizó un concurso para otorgarle uno y, sorpresivamente, un fanático argentino fue quien terminó ganándolo. Es así como la canción lleva por nombre "5OUL ON D!SPLAY", y quedará inmortalizada por siempre con nuestra bandera.

"PARA MI VA A SER UN QUEMO"

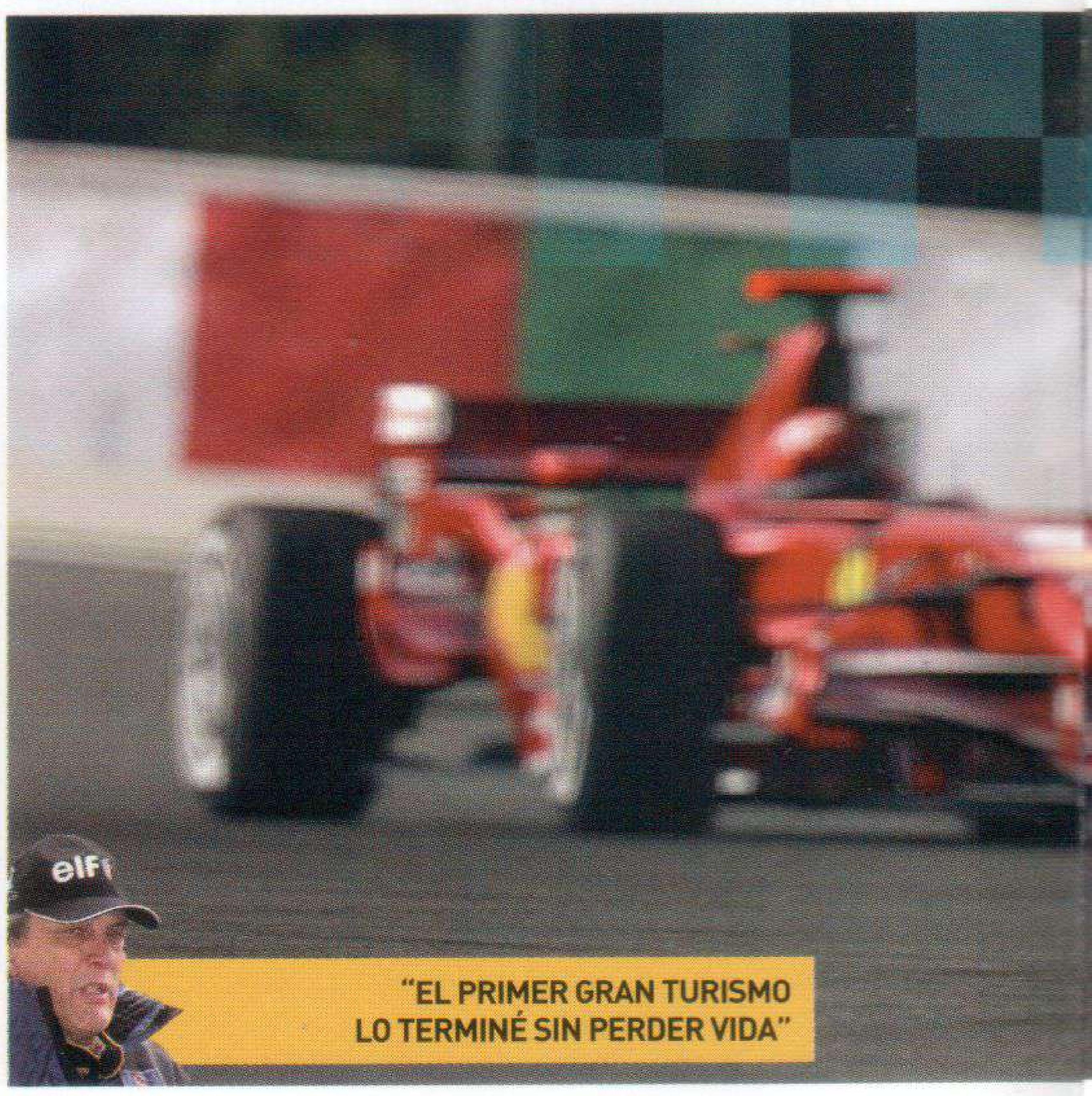
de que podrán observar lugares históricos, como el Coliseo, o participar de eventos también históricos para el automovilismo mundial, como las carreras que tienen lugar en el llamado infierno verde de Fórmula 1. Como si fuera poco, todo esto podrá ir variando de acuerdo a las condiciones climáticas seleccionadas, que también irán variando de acuerdo al momento del día en que nos encontremos. O de la noche, porque se incorporarán los tan esperados circuitos nocturnos, como para no tener que envidiar nada a la competición. Y si todavía se necesita aclaración, basta decir que estamos en presencia de una maravilla gráfica, que a duras penas puede diferenciarse de lo que podemos ver en la vida real.

ÚLTIMO MODELO

Gráficos espectaculares y máximo realismo en la conducción son los dos principales elementos de esta nueva creación de Polyphony Digital. Pero seamos aún más puntillosos, y describamos algunas de las tantas novedades que ofrecerá el juego. Porque ya las anteriores ediciones también se caracterizaban por ofrecer unos bellísimos gráficos y una jugabilidad casi perfecta. Vayamos directo a las novedades que los desarrolladores han implementado en estos seis años de trabajo. Esta quinta edición será la primera en incorporar un sistema de daños plenamente detallado tanto en el ámbito interno como en el externo. Hay que hacer una diferenciación en este sentido. Alrededor de ochocientos vehículos podrán sufrir todo tipo de daños y fallas mecánicas, acompañadas por abolladuras, rayones y suciedad. Pero los otros doscientos estarán modelados con un nivel de detalle impensado para los tiempos que corren, permitiendo una degradación –tanto externa como interna- en extremo realista. Estos autos sí podrán sufrir daños en tiempo real y de acuerdo a las distintas variables que pueden darse en un choque, a ser representadas por un sistema de física alucinante. Mejor aún, esos choques o maniobras temerarias podrán ser grabados en alta de-

LOCACIONES

Uno de los aspectos más hermosos del juego tiene que ver con sus circuitos. No nos encontraremos únicamente con óvalos o pistas callejeras estándar, como suele suceder en algunos juegos, sino con una alucinante variedad de ambientes. Desde circuitos clásicos como los de Indianápolis, Daytona o Monza, hasta pistas que recorrerán los escenarios más representativos de Roma y Madrid. Incluso Dunsfold Park, circuito en donde se realizan las pruebas para el programa de televisión Top Gear, ha sido recreado en su totalidad para el juego.



"EL PRIMER GRAN TURISMO LO TERMINÉ SIN PERDER VIDA"

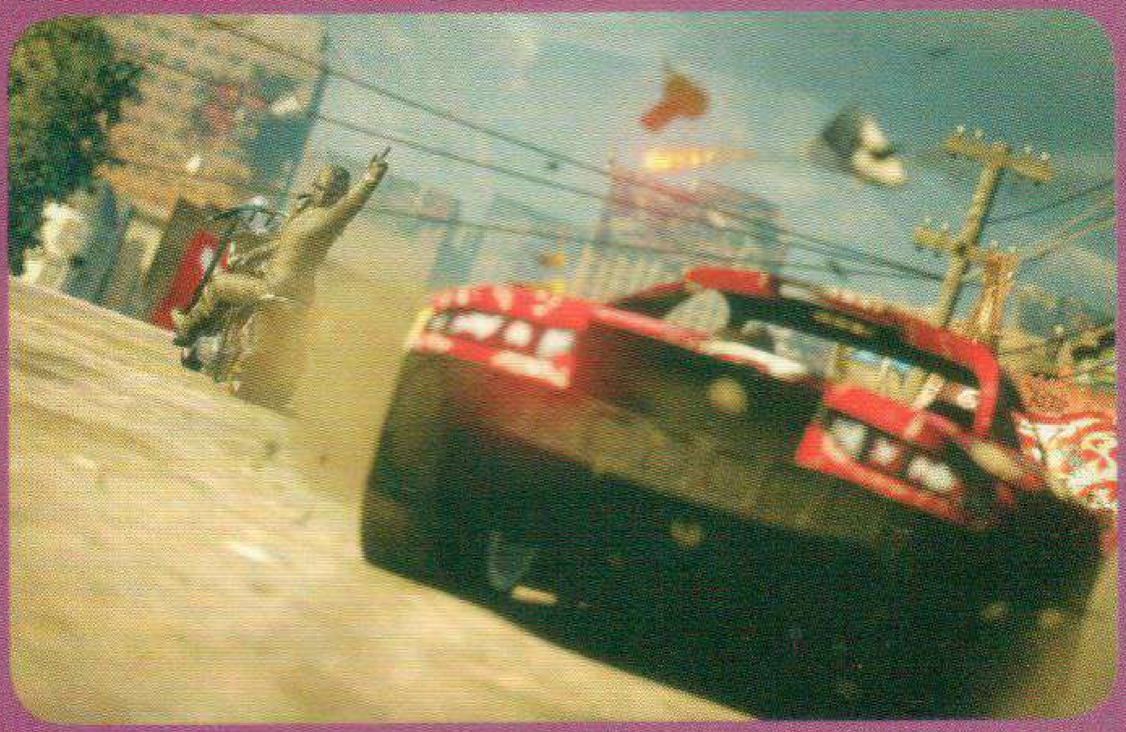
EDICIONES ESPECIALES

Además de la edición tradicional, la edición americana del juego estará acompañada por una edición para coleccionistas, que incluirá un modelo a escala del Nissan GTR Spec-V, un libro APEX de 300 páginas, un cupón para descargar 5 autos, un certificado de autenticidad y un llavero especial. Dicha edición se podrá conseguir a unos 99 dólares.

finición y ser subidas automáticamente a YouTube. Y si de modalidades hablamos, los fanáticos tendrán montones de opciones para divertirse durante años. Habrá todo tipo de competiciones para disputar contra la inteligencia artificial a medida que vamos habilitando nuevos vehículos, escenarios y opciones. Hasta tendremos la posibilidad de crear una franquicia y dirigir a nuestros pilotos, actuando desde una cabina o como copilotos. Pero todas las miradas están puestas sobre el multijugador en línea, en donde hasta dieciséis jugadores podrán competir entre sí. Y si setenta pistas les suena a poco, tengan en cuenta que se acompañará un creador de escenarios muy simple, en donde el usuarios deberá establecer una serie de parámetros específicos –tales como la cantidad de curvas, longitud del circuito, ubicación geográfica, etcétera- que serán procesados por el juego y que darán como resultado una pista única. Esta última podrá ser compartida con toda la comunidad, lo que ya de por sí garantiza una vida útil larguísima.

CURVA PREVIA A LA GLORIA

Seguramente nos hemos olvidado de mencionar decenas de pequeños detalles, que en su momento serán analizados minuciosamente en esta revista. Por eso, y más allá de que los fanáticos de la saga consideremos que cada pequeño aspecto hace a la grandeza del juego, lo importante es terminar con una idea definida de lo que será Gran Turismo 5. Imagínense un simulador en donde están presentes prácticamente todas las compañías fabricantes de automotores y muchas de las competiciones más importantes a nivel planetario, sintetizadas por un centenar de expertos con más de 60 millones de dólares de presupuesto y una enorme experiencia en el mundo de los videojuegos. El resultado final está destinado a ser colosal, pudiendo llegar a convertirse en el mejor juego del género y uno de los mejores de la historia de los videojuegos. Al momento en que lean estas líneas faltará menos de un mes para el lanzamiento por lo que nuestro mejor consejo es que llenen sus heladeras con energizantes, porque el 2 de noviembre empezarán las competiciones. Y no se van a ganar solas.



gamescom
la expo del futuro, hoy

NOTA: 666
CON LOS FICHINES SE DA MAÑA EN ARGENTINA O EN ALEMANIA

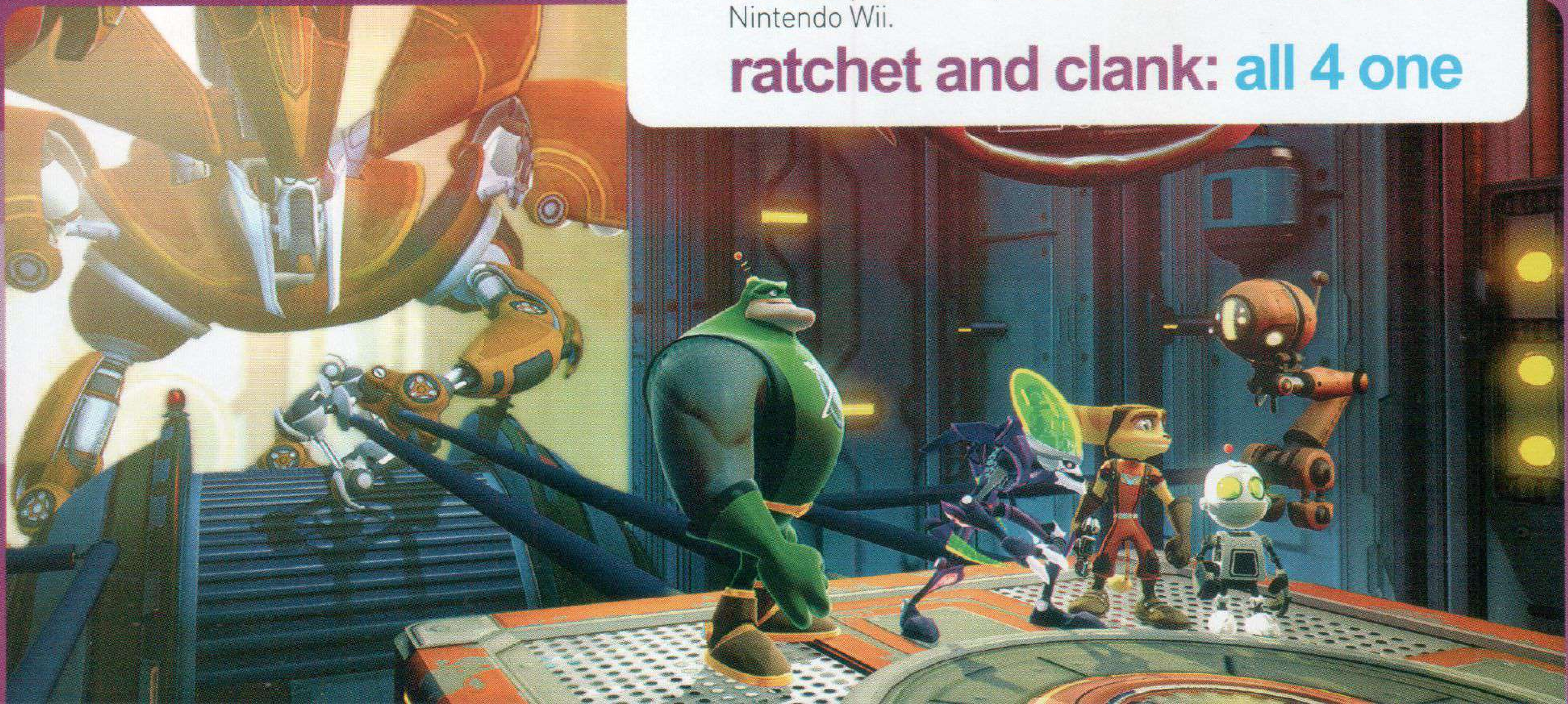
Teniendo en cuenta la restructuración de la E3 sucedida hace unos años, así como el hecho de que la llamada Tokyo Game Show se realiza justamente en Tokio, hoy en día la exposición de videojuegos más importante es ni más ni menos que la Gamescom. Realizada año a año en Colonia, Alemania, esta expo se ha caracterizado por albergar un enorme número de expositores, gente de prensa y, en especial, cientos de miles de espectadores. Este último detalle resulta clave, ya que gracias a su accesibilidad se les permite a los usuarios disfrutar de las novedades más recientes dentro del mundo de los videojuegos y, como si esto fuera poco, las compañías más importantes se encargan de presentar sus más recientes proyectos. Es más, la Gamescom 2010, celebrada entre el 18 y el 22 de agosto, debe ser considerada como la más importante convención de videojuegos celebrada hasta el momento, con 254.000 visitantes, de los cuales tan sólo 4.400 formaban parte de la prensa especializada, y 505 expositores, provenientes de 33 países. Sin más, les ofrecemos un adelanto de algunos de los títulos que más revuelo causaron en esta fenomenal expo.

dragon age II

La conferencia de prensa celebrada por Electronic Arts fue por lejos una de las más concurridas, y con razón. Además de anunciarse el lanzamiento para PlayStation 3 de una joyita hasta el momento exclusiva para Xbox 360, como Mass Effect 2, también hubo oportunidad para seguir develando datos de lo que será Dragon Age II. Lo primero, y más importante, tiene que ver con la fecha de lanzamiento, que ha sido confirmada para el 8 de marzo del 2010, un momento bastante cercano si tenemos en cuenta el poco tiempo que ha pasado desde el lanzamiento de la primera parte. Por supuesto que también pudo observarse al juego en movimiento, centrándose la muestra en algunas de sus características nuevas, tales como los renovados sistemas de combate y diálogo, bastante más dinámicos que en sus versiones originales. Pero donde más se ha hecho foco es en la narrativa, que se caracterizará por ofrecer distintos puntos de vista al momento de encarar las misiones, de acuerdo a quién sea el narrador de los acontecimientos.

Una de las novedades presentadas en la conferencia de prensa de Sony tuvo que ver con el anuncio de una nueva entrega en la saga Ratchet and Clank. Para evitar un estancamiento casi inevitable en todo juego de acción y plataformas, los desarrolladores a cargo de esta nueva aventura han decidido basar toda la jugabilidad en modo cooperativo, que permitirá que hasta cuatro jugadores se junten para emprender las distintas misiones. Los cuatro protagonistas serán ni más ni menos que Ratchet, Clank, Quark y Dr. Nefarious, quienes dejarán de lado sus diferencias para formar un grupo y así derrotar a una amenaza común. Desde el vamos, uno de los principales cambios que acompañará al modo cooperativo será el nuevo manejo de la cámara, más orientada la isometría que a la clásica vista en tercera persona. Con respecto al funcionamiento del cooperativo, se ha dejado en claro que los jugadores deberán combinar sus habilidades para sortear obstáculos comunes –que incluirán tanto enemigos como enigmas-, pero al mismo tiempo podrán competir, al mejor estilo New Super Mario Bros. para Nintendo Wii.

ratchet and clank: all 4 one



motorstorm: apocalypse

Uno de los géneros que mayor éxito ha tenido en la actual consola de Sony es sin duda el de carreras de autos. Sin ir más lejos, uno de los primeros grandes productos para dicha plataforma fue el interesante Motorstorm, luego complementado por una secuela no del todo sorprendente. Para evitar el estancamiento de la joven franquicia, la gente de Evolution Studios se encuentra trabajando muy duro en una tercera parte, que llevará por nombre Motorstorm: Apocalypse. A diferencia de lo que sucedía en las pasadas ediciones, esta vez las carreras se producirán en escenarios urbanos completamente destructibles, donde las catástrofes estarán a la orden del día. No sólo eso, sino que una historia intrincada se contarán como si se tratase de un comic, durante los tiempos de carga previos a las carreras. Si a esto le sumamos las mejoras en el motor gráfico, así como la posibilidad de personalizar todo tipo de modos de juego para luego compartirlos Online, no podemos menos que entusiasmarnos con este nuevo titán de las carreras. Lo único malo, es que el lanzamiento no tendrá lugar hasta, al menos, el segundo cuarto del año entrante.

dungeon siege III

Otra de las sagas que vuelve a hacer su aparición en el mundo de los videojuegos es Dungeon Siege, esta vez a cargo ni más ni menos que de una empresa especializada en el desarrollo de juegos de rol, como Obsidian. De todos modos, se imaginarán que los tiempos han cambiado, y que para competir en el mercado actual se hace necesario ampliar un poco los horizontes, incluyendo versiones para Xbox 360 y PlayStation 3. Es por ello que esta tercera parte simplificará un poco el esquema de control, y centrará la jugabilidad en un modo cooperativo que permitirá que el segundo jugador se sume a la partida en cualquier momento. Esto podría generarnos un poco de escepticismo, pero viniendo de parte de una compañía con tanto potencial, no podemos menos que esperar con ansias esta tercera parte, que arribará a las estanterías el año próximo. Por último, vale aclarar que Dungeon Siege III hará estreno de un motor gráfico creado desde cero, y que según dicen podría marcar un punto de inflexión en lo visto hasta el momento en el género.

gamescom

gamescom

age of empires: online

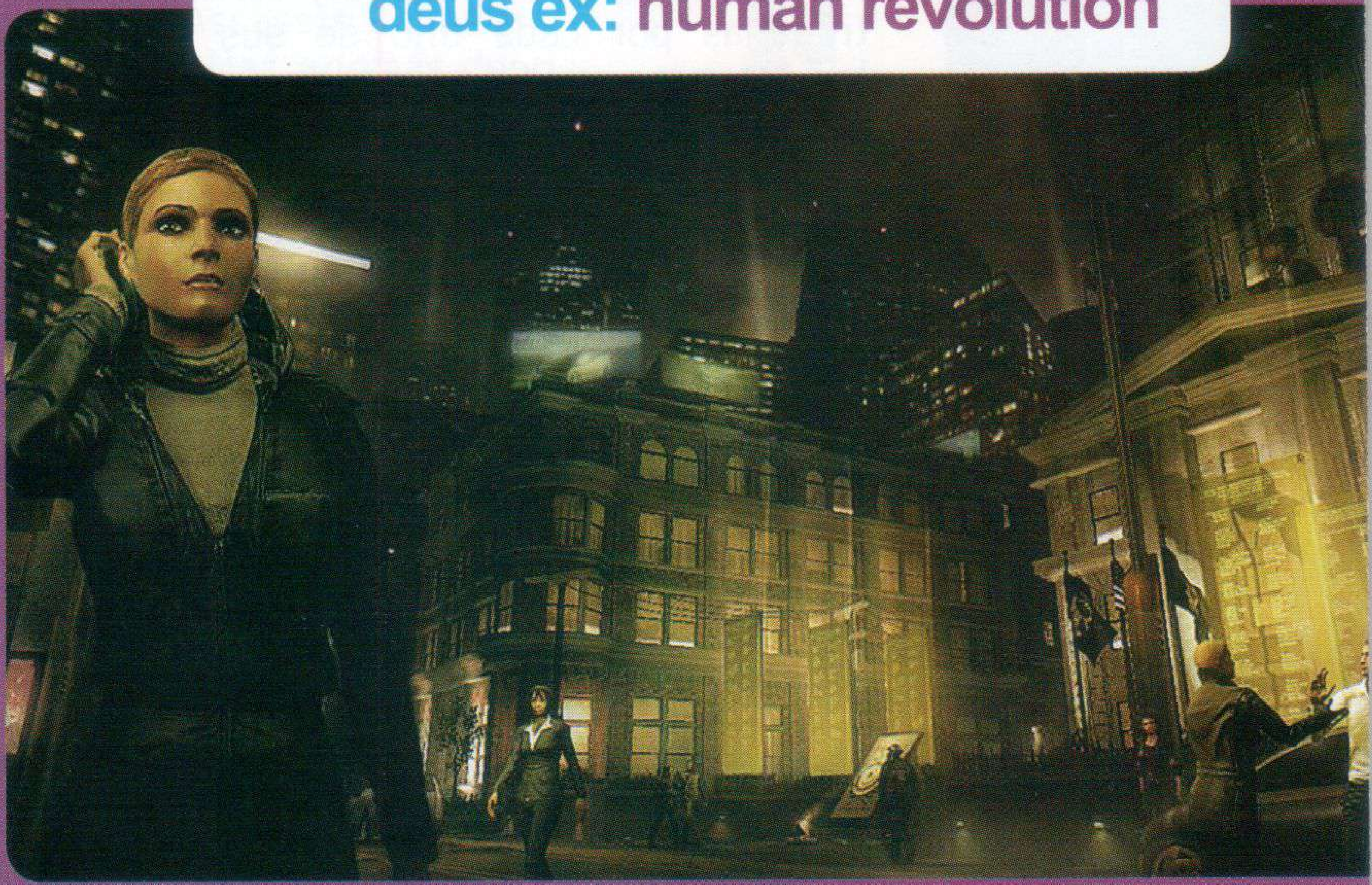
Tras la muerte del estudio que supo crear la franquicia, muchos dudaron del retorno –a menos en lo inmediato- de la saga Age of Empires a las grandes ligas del mundo de los videojuegos. Sin embargo, Microsoft se encargó de aclarar que la franquicia todavía contaba con un interesante potencial, lo que fue ratificado con el anuncio de que un nuevo integrante de la saga estaría arribando en exclusivo para PC y en forma de juego de descarga libre, a comienzos del año próximo. Los encargados de del desarrollo son ni más ni menos que los muchachos de Robot Entertainment, quienes en su momento supieron formar parte de Ensemble Studios. Con respecto al juego en sí, esta nueva versión tendrá poco que ver con sus predecesores, dejando de lado el aspecto realista de las primeras entregas para dar lugar a unos gráficos más bien estilizados. No sólo eso, sino que el alma del producto será el multiplayer en cooperativo, por lo que el 95% de las misiones podrán jugarse con un amigo de este modo.

deus ex: human revolution

A pesar de las enormes dudas que teníamos con respecto al proyecto, la nueva entrega de la saga Deus Ex se ha lucido en la expo. Gracias a una demo de más de una hora de duración, los desarrolladores se han encargado de dejar en claro que han sabido captar la esencia del título original. Y es que a partir de una simple misión, como es la de infiltrarse en una estación de policía, han mostrado al público algunas de las características más destacables del juego. Desde el vamos, contaremos con la posibilidad de completar los objetivos de distintas maneras. Lo más rápido será la confrontación directa con armas de fuego, pero también será posible infiltrarse sigilosamente, o persuadir a los guardias de que somos un agente gubernamental. Estos distintos enfoques otorgarán la libertad suficiente como para que cada usuario pueda elegir el modo más conveniente de disputar las partidas. De no surgir demoras, este nuevo Deus Ex estará disponible en marzo del 2011. Si quieren leer más sobre este título, pueden ver la nota especial publicada en Loaded 73.

novedades de sony

El anuncio del nuevo Ratcht and Clank no ha sido el único as bajo la manga de la gente de Sony para esta Gamescom. En cuanto a videojuegos, también se mostró lo que será la tercera parte de la genial saga de acción en primera persona, Resistance. Pero no sólo eso, sino que además se confirmaron algunos nuevos modelos de su actual PlayStation 3 Slim. En primer lugar, el modelo básico ahora contará con 160 GB, y podrá conseguirse por unos 300 verdes.



PC / XBOX 360 / PLAYSTATION 3

Assassin's Creed Brotherhood

Con amigos así...

NOTA: ERWIN

NUESTRO GRAN HISTORIADOR NOS DA SU SABIA OPINION

GÉNERO: ACCIÓN EN 3RA PERSONA
FECHA DE SALIDA: 16 DE NOVIEMBRE DE 2010
DESARROLLO: UBISOFT MONTREAL
DISTRIBUCIÓN: UBISOFT
WEB: ASSASSINSCREED.COM

Desde la aparición del primer Assassin's Creed -allá por 2007- al presente, esta sensacional franquicia se ha convertido en una de las más vendedoras de la industria, con más de ocho millones de unidades entregadas por cada uno de sus dos primeros títulos para las consolas mayores y PC, y una diversificación que incluye dos títulos derivativos para portátiles, así como cortos filmados, comics y novelas.

Este éxito innegable se debe, en gran medida, al evidente esfuerzo de Ubisoft por convertir al nombre Assassin's Creed en sinónimo de calidad, apreciable a simple vista en la notoria evolución de la franquicia. Assassin's Creed no era, desde luego, un juego perfecto, habiendo sido tildado de repetitivo, no sin cierta razón. Sin embargo, de la mano de su sensacional ambientación, su impactante universo, su excelente historia, y sus increíbles gráficos y sistema de control, el mismo se erigió con justicia como uno de los mejores títulos de 2007, proveyendo una excelente base sobre la cual Ubisoft ha edificado, agregando con Assassin's Creed II un personaje mucho más desarrollado, y atacando en forma directa la cuestión de las misiones repetitivas del original con una enorme variedad en la secuela.

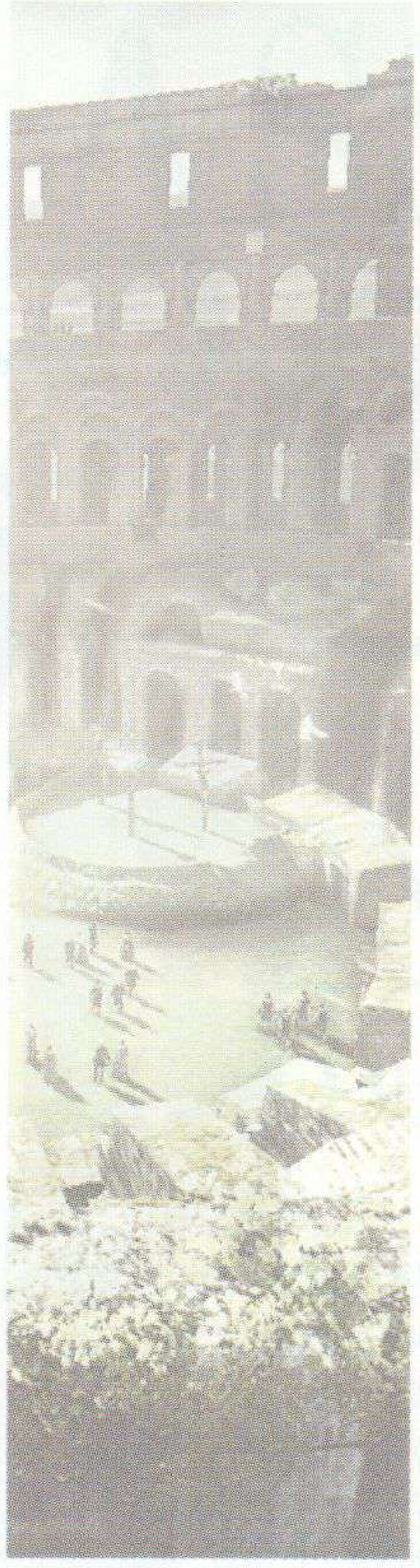
Assassin's Creed: Brotherhood representa el próximo paso en esta evolución, adicionando, entre otras novedades, el único componente que esta franquicia aún no posee: el soporte multijugador.

¿LO SABÍAS?

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD TAMPOCO SERÁ EL ÚLTIMO TÍTULO EN EL CUAL CONTAREMOS CON EZIO COMO PROTAGONISTA PRINCIPAL, YA QUE NINTENDO ANUNCIÓ EN SU CONFERENCIA DE PRENSA PRE-E3 2010 EL DESARROLLO DE ASSASSIN'S CREED: LOST LEGACY PARA NINTENDO 3DS. EN ESTE TÍTULO, EZIO VIAJARÁ A ORIENTE EN BUSCA DEL CASTILLO PERDIDO DE MASYAF, EN EL CUAL APRENDERÁ MÁS ACERCA DEL ORIGEN DE LA ORDEN DE ASESINOS A LA QUE PERTENECE, CON POSIBLES CONEXIONES CON LA HISTORIA DE ALTAÏR, EL ASESINO DEL PRIMER TÍTULO DE LA SERIE. LAMENTABLEMENTE, ESTE TÍTULO AÚN NO TIENE FECHA DE LANZAMIENTO.

En primer lugar, hay que decir que Assassin's Creed: Brotherhood no es Assassin's Creed III -el último título de la trilogía original, anunciado como el final de la historia-, sino una continuación

El mundo en el que se desarrollará Brotherhood es enorme, ya que Roma –esencialmente, toda el área de juego- tendrá un tamaño aproximadamente tres veces mayor a la Florencia de Assassin's Creed II, con muchísimas actividades que Ezio podrá desarrollar, además de las misiones de la historia.



directa de Assassin's Creed II (originalmente conocida con el nombre codificado "Episodes"), que continuará la historia del sensacional personaje presentado por este último, Ezio Auditore, y de su guerra personal con los Templarios y su líder, el infame Rodrigo Borgia. Assassin's Creed III, en cambio, se centrará en un nuevo personaje y un nuevo entorno.

A su vez, Brotherhood continuará también la historia de Desmond Miles. Al respecto, Ubisoft avisa que sucederán cosas muy importantes con este personaje, diciendo además que con este título, comenzarán "a cerrar varias puertas" en el desarrollo del mismo.

La historia de Brotherhood tendrá lugar en 1499, prácticamente a continuación de los eventos finales de Assassin's Creed II. El comienzo de la misma –revelado en uno de los trailers que pudimos apreciar en la E3 2010, que pueden apreciar en nuestro sitio, www.loaded.vg- nos muestra a un Ezio feliz y próspero en su villa de Monteriggioni, durmiendo junto a Caterina Sforza, momento en que la villa es atacada por las tropas papales de Rodrigo Borgia –el villano de AC II, convertido en el Papa Alejandro VI-, comandadas por su hijo, Cesare Borgia. Ezio logra escapar a través de los techos –mientras torres de asalto vomitan tropas papales sobre las murallas-, tras lo cual el mismo monta sobre un caballo y dirige un contrataque, empleando los cañones de la villa para destruir la artillería y torres enemigas, mostrando además su nueva habilidad de usar los montacargas para llegar rápidamente a sitios elevados. A pesar de sus valerosas acciones, Ezio no puede impedir que las tropas papales ingresen en la villa, y Cesare Borgia –haciendo ostentación de la famosa Manzana del Edén- asesine a su tío Mario. Naturalmente, Ezio recoge el guante arrojado por Rodrigo Borgia, con lo cual será nuestro deber ayudarlo a llevar la guerra a Roma, el mismísimo centro del poder Templario, reclutando en el proceso una orden de nuevos asesinos e intentando acabar con la Orden los Templarios de una vez y para siempre.

En tanto, en el segundo tráiler mostrado en la E3 de este año –también disponible en www.loaded.vg- tiene lugar en 1503, en

Compujuegos
compumundo
ENCONTRA LA MAS AMPLIA VARIEDAD DE JUEGOS Y ACCESORIOS.
Conseguilo en
compumundo
Sabemos
VENTA TELEFONICA: (011) 4787-7000
26 SUCURSALES
NUEVA: El Portal de la Patagonia, Neuquén • Portal Trelew - Ruta Provincial 7 e Hipólito Yrigoyen • Florida 502 • San Justo Shop • Quilmes: Peat. Rivadavia 160 • Parque Brown Factory • Caballito: Rivadavia 5148 • San Miguel: Belgrano y Perón • Av. Santa Fe 2048 • Av. Cabildo 2075 • Abasto de BsAs Shop • Flores: Rivadavia 6732 • Portal Escobar • La Plata: Calle 8 N° 785 • Quilmes Factory • Lomas Center Shop • Lomas Centro, Laprida 386 • Unicenter Shop • Plaza Oeste Shop • Las Palmas Del Pilar • Alto Avellaneda Shop • San Martín Factory • Portal Tucumán (Yerba Buena) • Portal Rosario Shop • Alto Rosario Shop • Vta. Telefónica y Corporate • Oficina Central: Guevara 501 Cap.Fed. (011) 4556-8070.
www.compumundo.com/juegos

Al estilo de los cambios en el entorno que provocamos en The Saboteur cuando liberamos zonas de París del dominio alemán, en Brotherhood podremos emplear el dinero ganado en mejorar cada sector de Roma, construyendo nuevas edificaciones, añadiendo nuevos servicios, y, esencialmente, "llevando al Renacimiento a Roma", lo cual, a su vez, obrará de forma favorable en el ánimo del pueblo, que con el tiempo se irá volcando a nuestro favor.

Alejandro VI –Rodrigo Borgia- es llevado en un carruaje a través de una legión de admiradores romanos. Mientras Ezio comienza a seguir a su presa, francotiradores en las alturas apuntan sobre él, pero antes de poder disparar son eliminados por compañeros ocultos de Ezio. Cuando éste se acerca al carruaje, Rodrigo baja del mismo, rodeado por guardias, y lo desafía. Ezio da una señal, y una nube de flechas da rápida cuenta de los guardias. Un tercer grupo de esbirros de Borgia, éstos a caballo, se preparan para acabar con Ezio, pero el mismo no está solo: sus compañeros, ahora visibles, lo rodean. El tráiler finaliza con ambos grupos a punto de chocar en una apocalíptica confrontación.
Además del soporte multijugador –del que hablaremos más adelante en la nota-, Brotherhood incorporará como una serie de mecánicas nuevas. Para empezar, el mismo contará con nuevas habilidades ecuestres, incluyendo ataques montado sobre el caballo y acrobacias. Por otra parte, Ezio contará con la citada habilidad de emplear montacargas como medio rápido de ascenso a posiciones elevadas. Sin embargo, la gran novedad de Brotherhood es la que da nombre al título: la posibilidad de reclutar un grupo de asesinos para que nos ayuden en nuestras misiones. Estos asesinos serán capaces –como se puede apreciar en los trailers- de lanzar una lluvia de flechas sobre los guardias de los tejados –los cuales han pasado de ser arqueros en AC II a portar armas de fuego de avancarga en este título-, o de emplear dagas ocultas contra ellos, o incluso de unirse a nosotros para luchar

SERVICE ONE

BULNES 650 - C1176ABL
BUENOS AIRES - ARGENTINA
TELS: (011) 4865 - 9515 / 4862 - 8649
INFO@SERVICEONE.COM.AR

WWW.SERVICEONE.COM.AR

REPARACIÓN DE DISPOSITIVOS DIGITALES

CONSOLAS DE VIDEOJUEGO I COMPUTADORAS PORTÁTILES I REPRODUCTORES MP3 Y MP4 I CÁMARAS DIGITALES

RECEPTORIAS AUTORIZADAS

CIUDAD AUTONOMA DE BUENOS AIRES
SALA 1 - J. SALGUERO 1954 – PALERMO, CABA
START GAME - PLAZA PARK SHOPPING CUENCA 3252 LOCAL 18
VILLA DEL PARQUE, CABA

GRAN BUENOS AIRES
CASA OMAR - JOSÉ HERNANDEZ 4378 – VILLA BALLESTER (SAN MARTÍN), BUENOS AIRES
FIORELLA VIDEO CLUB - CALLE SIKA 2300 – MERLO, BUENOS AIRES
RMM COMPUTACIÓN - H. YRIGOYEN 4289 – LANÚS OESTE, BUENOS AIRES

PCIA. DE BUENOS AIRES
GAMERS JUNÍN - FRANCIA 487 – JUNÍN, BUENOS AIRES
METROPOLIS COMICS - PELLEGRINI 238 – SAN NICOLÁS, BUENOS AIRES
THE CUBE - DORREGO 2981 – OLAVARRÍA, BUENOS AIRES
MICRO HOUSE NEW- BELGRANO 118 – BAHÍA BLANCA, BUENOS AIRES

LA PAMPA
HAG SERVICE - CALLE 24 Nº 345 P.A. – GENERAL PICO, LA PAMPA

CORDOBA
GAME PLAYER - SOBREMONTE 88 LOC 58 BIS (GALERIA DEL CINE) - RÍO CUARTO, CÓRDOBA

SAN LUIS
HOBBY - JUNÍN 489 – SAN LUIS, SAN LUIS

LA RIOJA
MK2 - JOAQUÍN V. GONZALEZ 182 – LA RIOJA, LA RIOJA

CATAMARCA
ABY PLAY - MATE DE LUNA 632 LOC. 19/20 GAL. PASEO DEL FUNDADOR – SAN FERNANDO DEL VALLE DE CATAMARCA, CATAMARCA

MENDOZA
TRIAC – AV. MORENO 176 – SAN RAFAEL, MENDOZA

CHUBUT
INFORM@TIC - MITRE 951 – COMODORO RIVADAVIA, CHUBUT

ADHIERA SU COMERCIO A NUESTRO LISTADO
Llamenos al tel. (54-11)- 4862 8649 / 4865 - 9515
o escríbanos vía mail a vtamayor@serviceone.com.ar

SERVICE ONE AQUÍ

IDENTIFIQUE NUESTRAS RECEPTORÍAS AUTORIZADAS POR EL STICKER EN LA VIDRIERA

cuerpo a cuerpo a nuestro lado. A su vez, los mismos podrán ser reclutados de diferentes maneras: por ejemplo, pudimos ver cómo, tras haberle salvado la vida a un pobre diablo, el mismo optó por unirse a la cofradía.

A medida que progresamos en el juego, podremos además emplear los puntos acumulados para mejorar las habilidades de nuestros asesinos, calculando la cantidad asignada a cada habilidad para lograr el balance adecuado para poder hacer frente a cualquier situación. A su vez, nuestros compañeros podrán morir si no somos cuidadosos, por lo cual deberemos tener este factor en cuenta antes de enviarlos a realizar alguna misión secundaria; las cuales estarán disponibles desde el menú en un mapa que representará toda Europa, con asesinatos disponibles en cada ciudad importante, y los porcentajes de probabilidad de éxito de nuestro enviado. Sin embargo, si los mismos sobreviven lo suficiente, se convertirán en poderosos aliados, que nos proveerán una ayuda significativa a la hora de acabar con nuestros objetivos principales.

Por otra parte, las mecánicas de combate también han evolucionado. Ubisoft avisa que, a diferencia de AC II, en el cual el corazón del modelo de combate se centraba en el uso apropiado de contraataques, con Brotherhood planea recompensar a los jugadores dotados de un estilo de juego más agresivo, haciendo suya la filosofía de que "quien pega primero, pega dos veces", permitiendo a Ezio y a sus compañeros trabar combate con un gran número de enemigos, y permitiéndoles efectuar combos y movimientos finales que derivarán en ejecuciones por demás sangrientas.

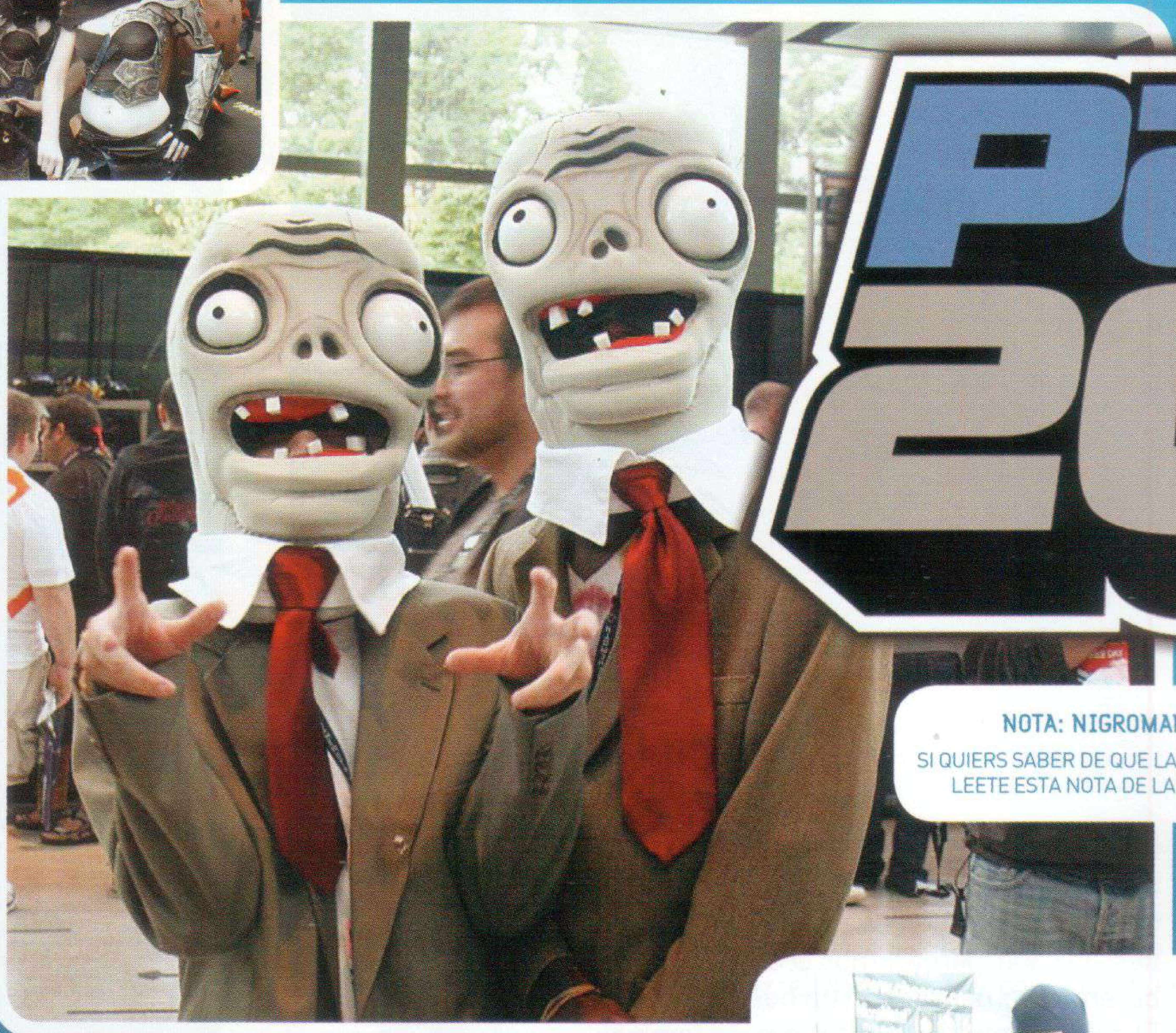
Respecto del soporte multijugador de Brotherhood, Patrice Desilets, director creativo del juego, nos cuenta que esta característica era la más solicitada por la comunidad de fans de la saga, muy por encima de nuevas armas y exóticas locaciones. Atendiendo a esa solicitud, Ubisoft incorporó en este título varios modos multijugador distintos, que nos permitirán movernos a través de la Roma renacentista en un intento por eliminar a nuestros competidores silenciosamente.
Desilets explica que el modo multijugador

contará con su propio argumento, el cual puede ser descrito como "mientras tanto, en las Industrias Abstergo". En este modo, una serie de reclutas son introducidos en el Animus por los esbirros de la compañía, para intentar detener a Ezio y su cofradía, dando lugar a una confrontación entre Templarios y Asesinos, con la Roma del siglo XV como fondo.

El modo que Ubisoft mostró a la fecha, llamado Wanted, es un Deathmatch en el cual se nos asigna un blanco específico entre todos los jugadores de la partida. Cada jugador recibe un blanco, de tal modo que siempre tenemos un blanco al cual eliminar, mientras que, a su vez, somos blanco de otro jugador. Teniendo en cuenta que nos moveremos en la populosa Roma, será crucial poder disimularnos entre el populacho, recibiendo la mayor cantidad de experiencia por lograr muertes completamente silenciosas, en las que nadie nota lo que hemos hecho, mientras que correr hacia nuestro objetivo lo hará notar que vamos a por él, dándole tiempo de esconderse o escapar. A su vez, lograremos puntos de experiencia por realizar muertes acrobáticas, o por lograr escondernos de nuestro perseguidor. Si no logramos acabar con nuestro objetivo en un tiempo dado, perderemos el contrato, y deberemos comenzar con un nuevo blanco. El sistema multijugador proveerá también ítems destrabables que nos permitirán cambiar nuestra apariencia, o adquirir nuevas habilidades, además de un progreso del personaje hasta el nivel 50.

A simple vista, Brotherhood luce sencillamente magnífico. La escenografía romana que se ha podido apreciar en los trailers y fotos disponibles al a fecha es sencillamente impresionante en su nivel de detalle, y la saludable cantidad de adiciones a la saga que Ubisoft prepara con Brotherhood nos hacen pensar que la firma no se ha dormido en los laureles, y que prepara un nuevo salto evolutivo en la misma equivalente al que vimos entre el Assassin's Creed original y su secuela. Ojalá no nos equivoquemos. En todo caso, pronto nos sacaremos la duda...

PAX 2010

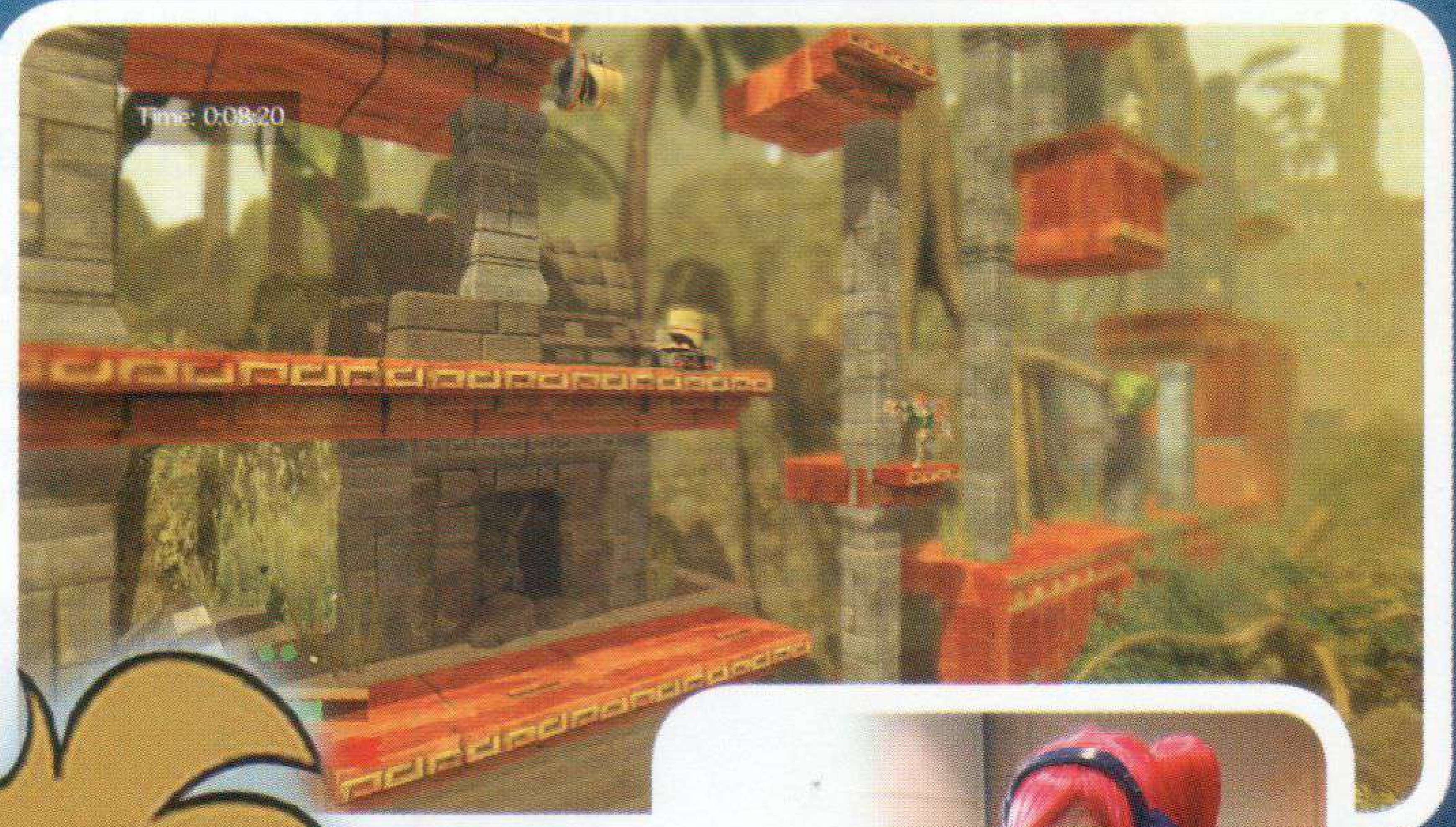


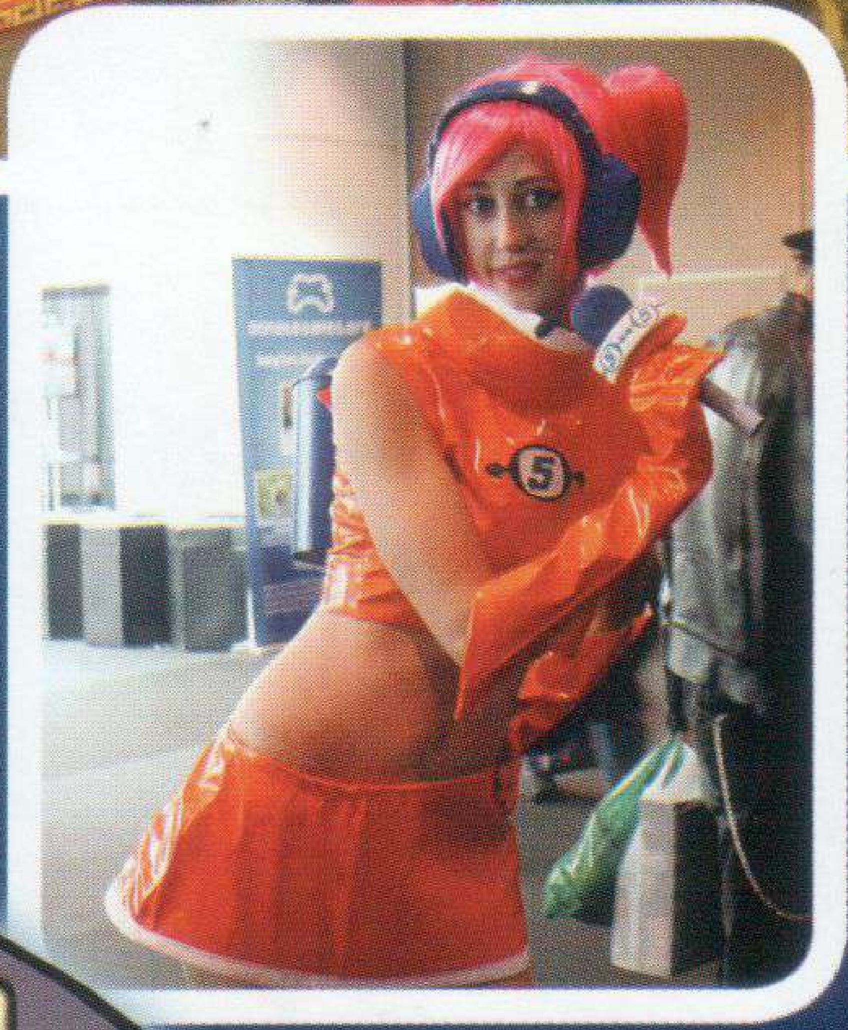
NOTA: NIGROMANTE

SI QUIERS SABER DE QUE LA VAX
LEETE ESTA NOTA DE LA PAX

PENNY ARCADE EXPO 2010

Y nos encontramos aquí nuevamente reunidos en un informe especial y bastante visual de lo que vivimos en la reciente Penny Arcade Expo 2010, abreviada PAX para los amigos, llevada a cabo en Seattle del 3 al 5 de Septiembre, y en donde se pudo vislumbrar alguna que otra novedad, bastantes juegos independientes, y un refrito de videos y presentaciones de todo lo que venimos esperando con ansias, como Marvel vs Capcom 3, Infamous 2, Portal 2 y Epic Mickey, entre otros. Pero sin lugar a dudas, el centro de la fiesta pasó a ser un invitado olvidado, que nadie imaginaba que tendría la cara para presentarse después de tanto tiempo y promesas falsas: Duke Nukem. A continuación, los dejamos con un breve paseo por los pasillos de la expo.





EL REGRESO DE BIONIC COMMANDO

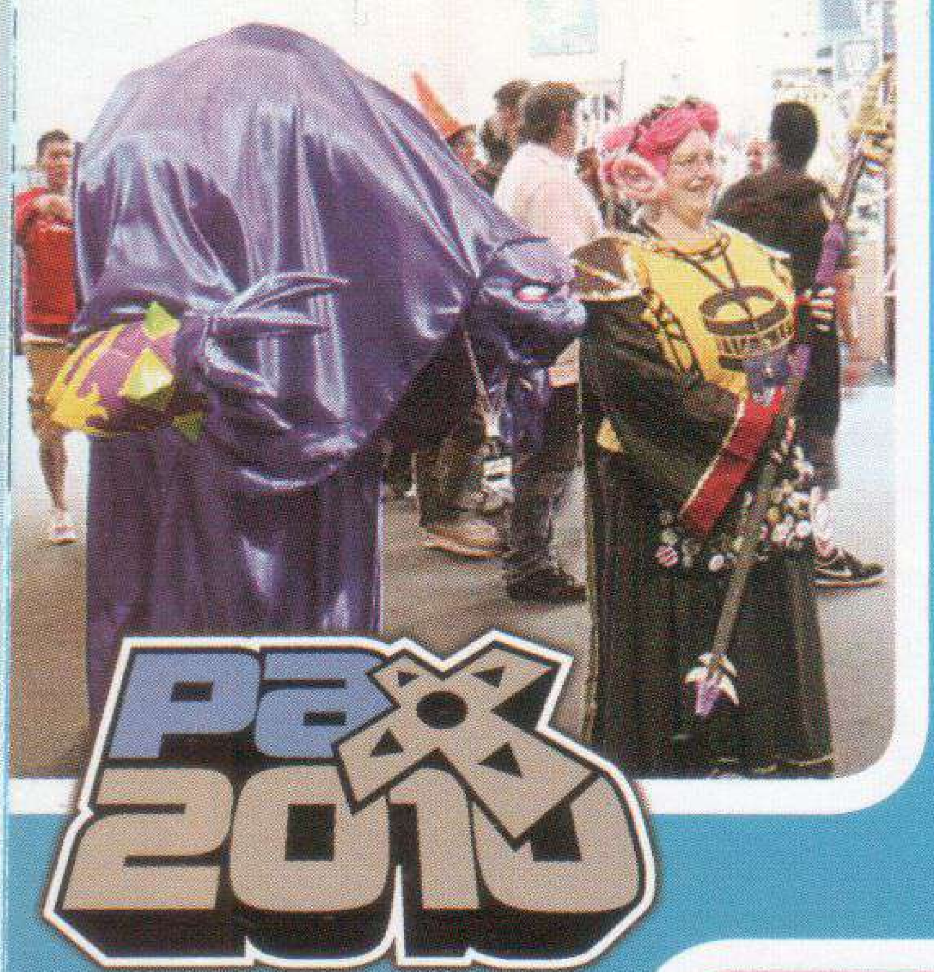
BIONIC COMMANDO REARMED

Entre las demostraciones que se pudieron apreciar durante la expo, se destaca la de la segunda entrega de Bionic Commando Rearmed, un título que gozó de un óptimo recibimiento por parte de los fanáticos del juego original de NES, por tratarse de una remake con todas las letras, y que ahora se la juega por si mismo con una segunda parte, desarrollada desde cero, y que le añadirá algunos elementos nuevos a la tradicional jugabilidad del primer título.

DUKE NUKEM SIGUE VIVO

DUKE NUKEM FOREVER

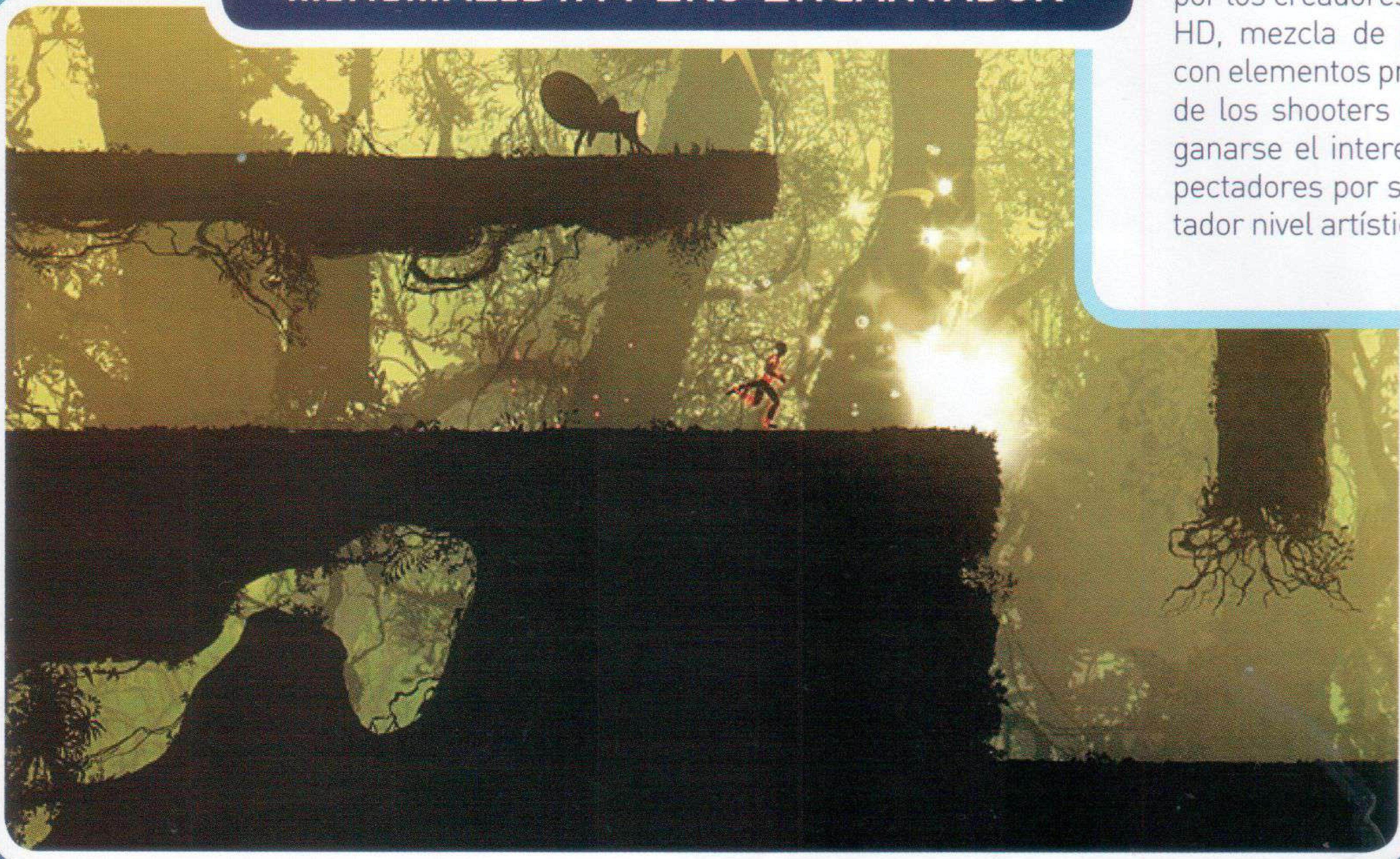
El cuento de la buena pipa no se termina, y ya no sabemos si reír o llorar. Pero por más asombroso que parezca, uno de los más sorprendentes e inesperados anuncios presenciados durante la PAX de este año, fue el de que el estudio de Gearbox Software, responsable de Borderlands, se hizo con los derechos de la franquicia Duke Nukem no sólo para continuar con el eterno desarrollo de Duke Nukem Forever, que desde 1997 había estado en manos del prácticamente difunto estudio 3D Realms, sino para el desarrollo de futuros títulos basados en ella. El mismísimo presidente de Gearbox incluso confirmó que Duke Nukem Forever será lanzado para PC, PS3 y 360 el año que viene.



OUTLAND

Otra de las novedades de la expo pudo apreciarse en el stand de Ubisoft, de la mano de Outland, un nuevo fichín minimalista, desarrollado por los creadores de Super Stardust HD, mezcla de plataformero retro con elementos prestados del género de los shooters clásicos, que supo ganarse el interes de todos los espectadores por su cuidado y encantador nivel artístico.

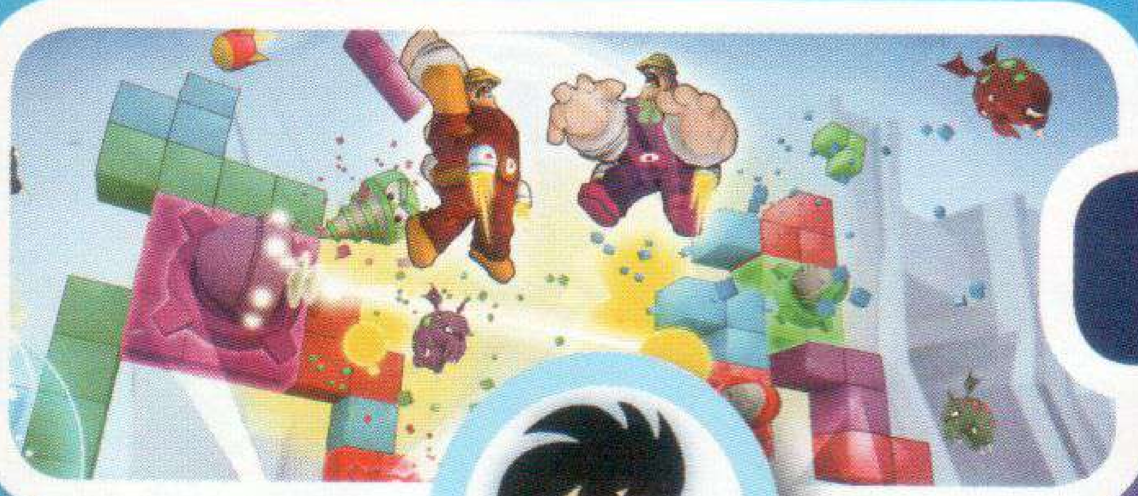
MINIMALISTA PERO ENCANTADOR



POKER DE LA MANO DE TELLTALE

POKER NIGHT AT THE INVENTORY

Telltale Games develó Poker Night at The Inventory, un peculiar juego de póquer que estará protagonizado nada menos que por un crossover de personajes de la compañia, tales como Max, Tycho Brahe, Strong Bad y "The Heavy", el honcho de armamento pesado de Team Fortress 2. Lo que sabemos por ahora, es que el título ampliará la mecánica básica de los tradicionales juegos de póquer con un sistema de diálogos dinámico entre los personajes, con provocaciones y lenguaje corporal incluido.



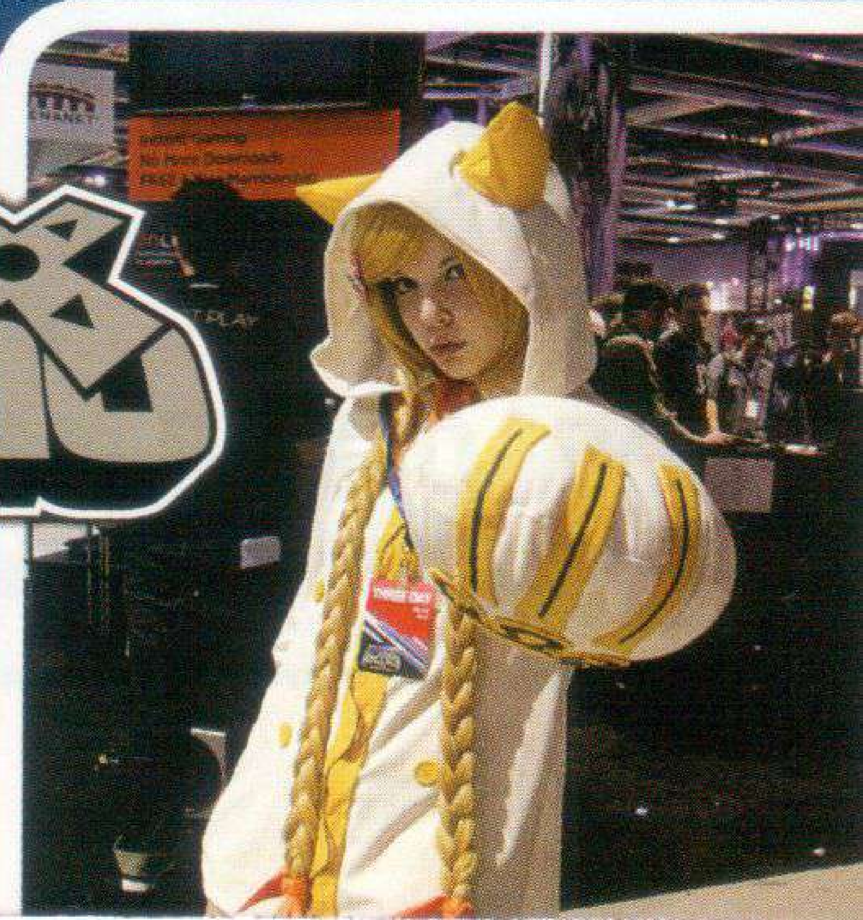
DOS NOVEDADES PARA PSN

Entre las novedades que recibirá PlayStation Network se destacaron dos títulos en particular, un nuevo y frenético juego indie titulado Slam Bolt Scrappers, descrito por sus mentes creadoras como una especie de mezcla entre Super Smash Bros. y Puzzle Fighter, orientado al multijugador y un arcade de acción notablemente inspirado en el clásico Rampage de Midway, que será conocido bajo el nombre de Eat Them.

LO NUEVO DE RED 5 STUDIOS

FIREFALL

Otra de las gratas sorpresas de la expo, fue la demostración jugable de Firefall, el nuevo título de Red 5 Studios, del que hasta ahora sólo se conocía poco y nada. Un juego multijugador masivo de disparos basado en equipos, elaborado con un alto nivel de producción, todo bajo una atractiva y cuidada estética en cell shading, y que adoptará el sistema de negocios "gratuito" que tanto está de moda hoy en día.



TODOS LOS JUEGOS, UN SOLO LUGAR

0810-888-6874
Centro de Atención al Cliente

WWW.MUSIMUNDO.COM

Musimundo es marca registrada de Enterteinment Depot S.A. (Av. del Campo 1520, Capital Federal) CUIT: 30-69726053-2.

ROCK BAND
METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS
ALONE IN THE DARK
INFERNO
PS3
PlayStation Network
Wii
XBOX 360
XBOX LIVE
BIOSHOCK
DIRT 2
PLAYSTATION 3
codemasters
DreamWorks
DIVINE EDITION
DANTE'S
INFERN
NOW IN 3D
6 EXTRA CHALLENGE MAPS
EXCLUSIVE PLAY AS THE JOKER CHALLENGE MAPS
15
rocksteady
eidos
ROCK BAND 2
CALL OF JUAREZ
BOUND IN BLOOD
PSP
Only On PlayStation.
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
NARUTO
ULTIMATE NINJA
Heroes
CAPCOM
2K

MUSIMUNDO

POR NIGROMANTE

EXPLORÁ TIERRA MEDIA SIN PELAR LA BILLETERA

WWW.LOTRO.COM

Tal y como había anunciado hace unos meses la gente de Turbine, su popular juego de rol masivo basado en la mítica trilogía literaria de Tolkien, Lords of The Rings Online, pasó a ser "gratuito" a partir del pasado 10 de Septiembre, aunque adoptando un sistema diferente al resto de juegos masivos de índole "Free" que pululan la internet. Por empezar, el juego en realidad no abandona del todo su sistema de subscripciones, sino que continuará ofreciendo diferentes planes de tarifas mensuales a los usuarios que deseen ser miembros "Vips", y seguir disfrutando de todo el contenido de siempre, y obtener periódicamente como bonificación una determinada cantidad de puntos para invertir en la nueva tienda en línea que inaugurará el sitio. En cambio, aquellos usuarios que deseen jugar de forma gratuita, podrán hacerlo pero con unas cuantas limitaciones, ya que si bien se les permitirá explorar libremente el mundo de juego, por ejemplo, sólo tendrán acceso a las misiones de ciertas zonas iniciales, como ser Ered Luin, La Comarca y la región de Bree. Si desearan en algún momento expandir sus posibilidades, deberán adquirir mediante la tienda en línea, en donde se venderán otras chucherías como espacios adicionales para el inventario o monturas de facción, un "pack" con las misiones e instancias de la región interesada. También estarán limitados a sólo dos personajes por cuenta, tendrán un tope de dinero que podrán almacenar, y tampoco podrán utilizar en su totalidad los servicios de las tan solicitadas "Casa de subastas", entre otras tantas restricciones un poco menos trascendentes. También existe un rango de usuario intermedio, llamado "premium", que se le otorgará a todos aquellos que ya hayan tenido alguna vez una cuenta en el juego, o paguen por lo menos un mes de subscripción, a quienes se les permitirá seguir jugando gratuitamente, pero con menos limitaciones que el usuario gratuito. De todas formas, la mayoría de los aspectos interesantes del juego podrán ser disfrutados de igual manera, decidan abonar o no. Una movida ciertamente diferente al resto, y que puede resultar interesante para muchos, abriéndole las puertas a Tierra Media a todo aquel que desee explorarla, sin comprometer demasiado a la base de usuarios más veteranos de la comunidad que venían abonando desde hace tiempo.

AERIA GAMES HA ANUNCIADO UN NUEVO TÍTULO EN LÍNEA BASADO EN LA POPULAR SAGA DE DINASTY WARRIORS.

ATLANTICA ONLINE SE ACTUALIZÓ CON EL AÑADIDO DE UN NUEVO CONTINENTE Y UN SISTEMA DE CASAS, ENTRE OTRAS CHUCHERIAS.

LA FAMOSA SAGA DE JAGGED ALLIANCE HARÁ SU REGRESO EN FORMATO DE JUEGO EN LÍNEA Y GRATUITO.

STAR WARS: CLONE WARS ADVENTURES ABRIÓ SUS PUERTAS

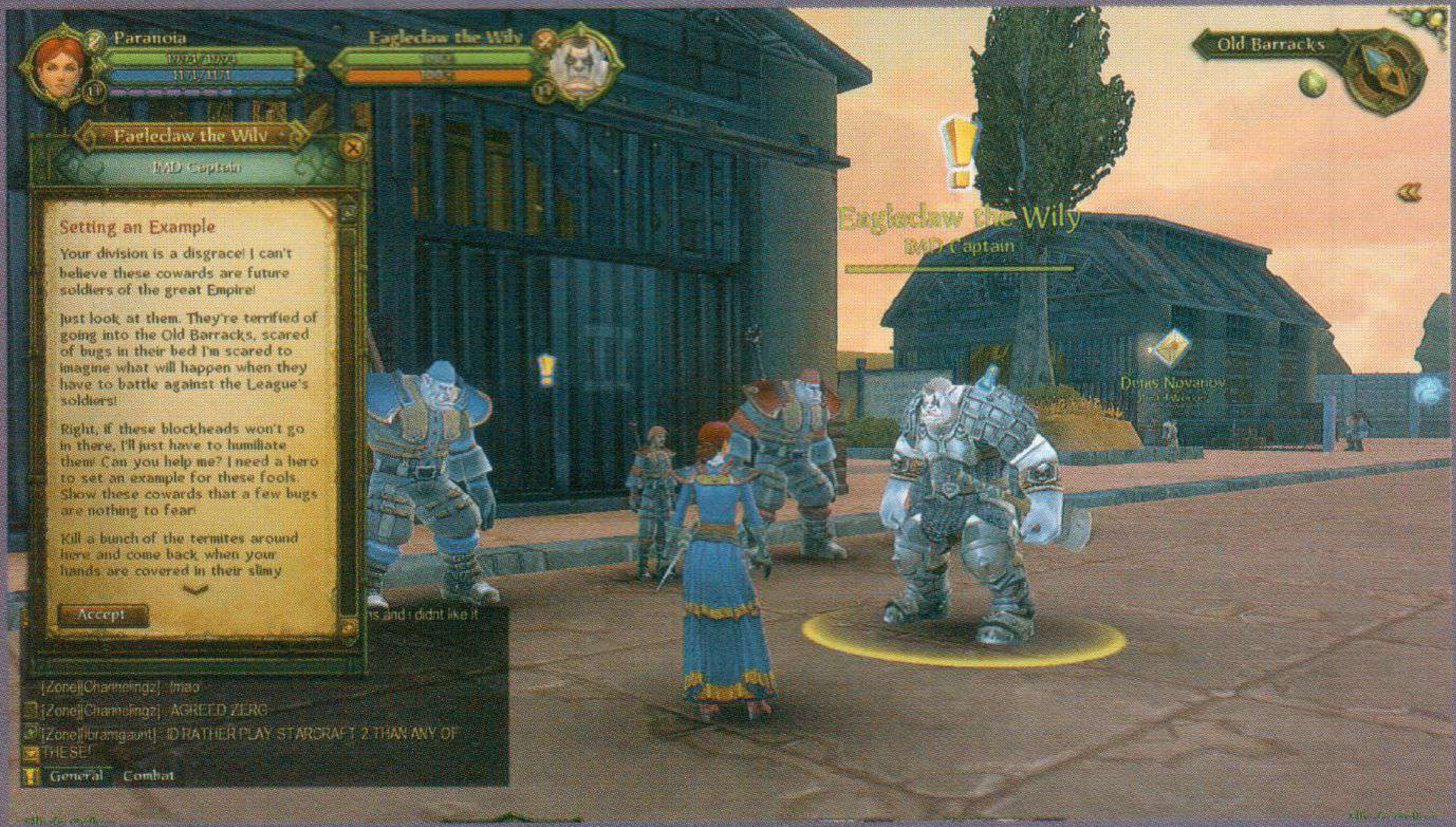
WWW.CLONEWARSADVENTURES.COM

El nuevo juego masivo en línea de índole casual, basado en la popular serie animada de Star Wars Clone Wars, ya es una realidad, y permite a los usuarios formar parte de su comunidad de manera gratuita, y participar así de sus diferentes desafíos, eventos, competencias y mini juegos, aunque ofreciendo contenido adicional para aquellos que decidan abonar una subscripción.

ALLODS ONLINE: REVELATIONS OF GIPAT

ALLODS.GPOTATO.COM

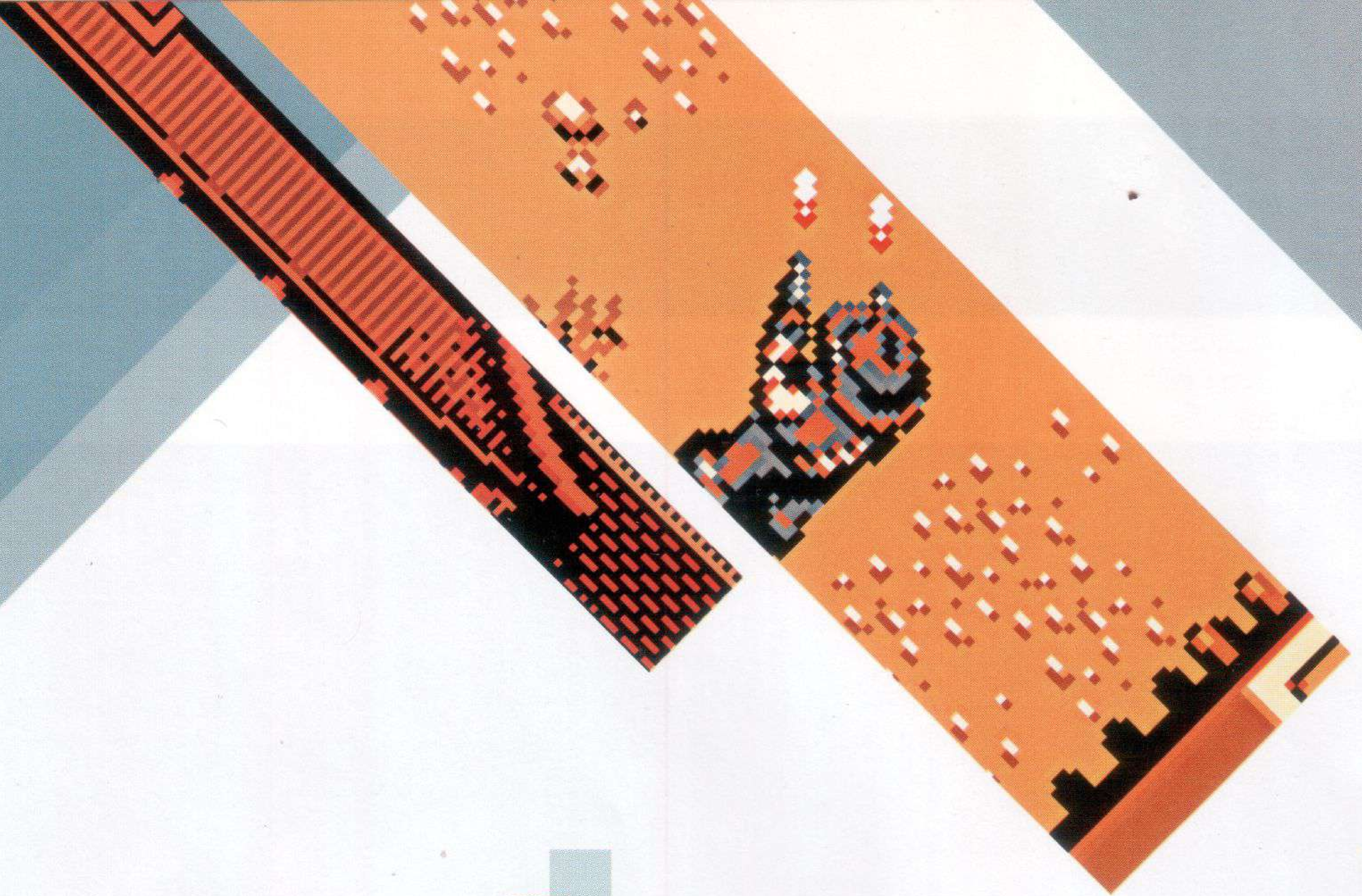
Desde hace un par de meses, Allods Online ya ha sido actualizado a con la llegada de Revelations of Gipat, expansión que además de aplicar cambios menores y algo de contenido adicional, remueve por completo la polémica mecánica de "Fear of Death", a través de la cual se reducían los atributos de personajes un 25% cada vez que morían, generando así la dependencia de comprar ítems que contrarresten su efecto en la tienda en línea. Ahora, la misma ha sido remplazada por una nueva penalización en formato de "items malditos", que lisa y llanamente, invertirá de manera negativa las propiedades y bonificaciones de un ítem al azar que tengamos equipado cada vez que muramos, o incluso al obtener un item raro tras vencer a un jefe, efecto que podrá ser removido utilizando métodos de pago, algo que probablemente llegue a convertirse también en otro tema de discusión.



PARA DIVERTIRSE A LO LOCO

LOCO.ES.ALAPLAYA.NET

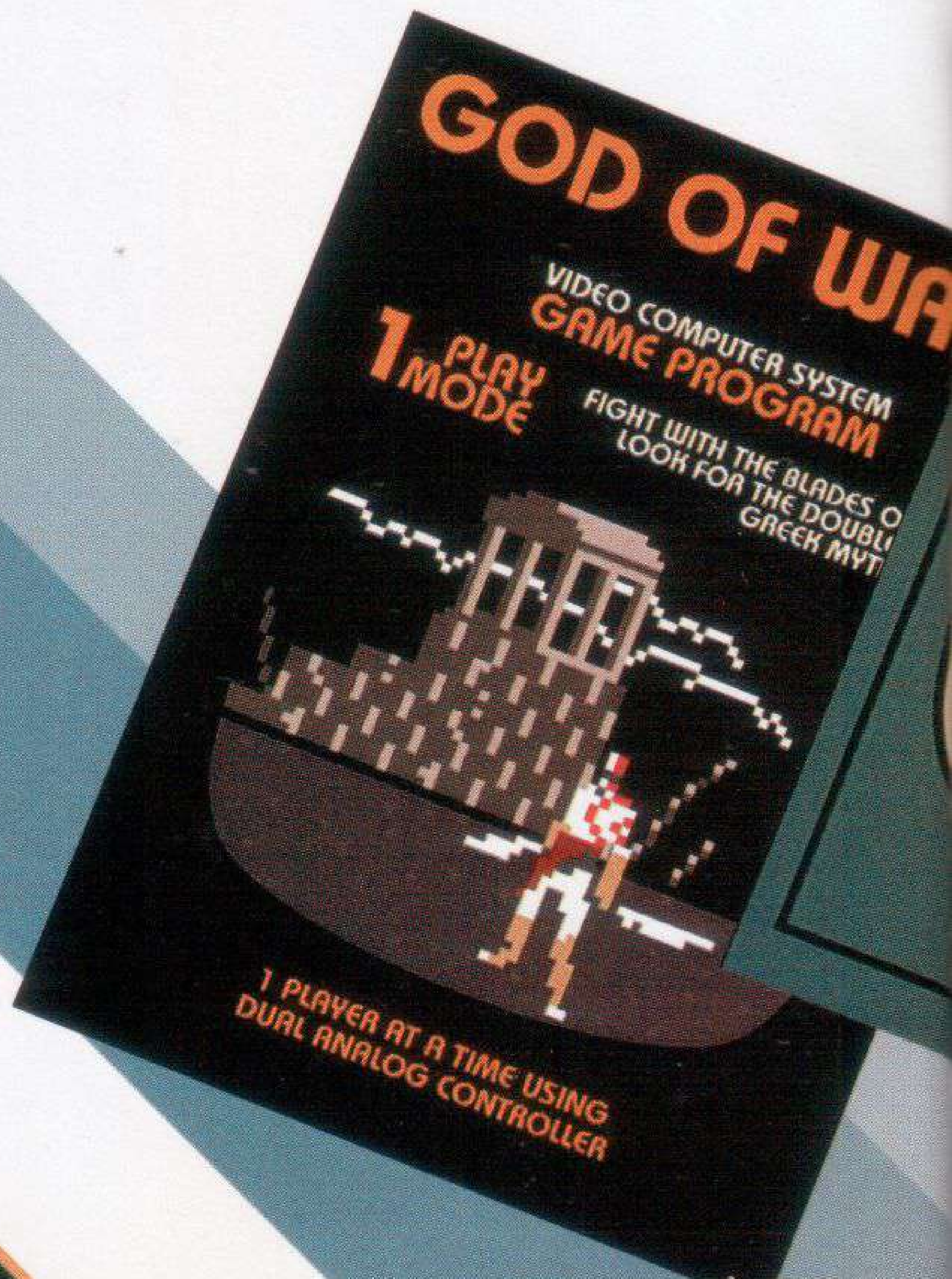
En este pasado mes de Agosto, se inauguró la Beta abierta de un nuevo y peculiar juego en línea de origen coreano, llamado Land of Chaos Online, conocido simplemente como LOCO, mezcla de rol en tercera persona con estrategia en tiempo real, al más puro estilo del famoso DOTA, que está siendo distribuido por el portal de Alaplaya.net.



Demakes

NOTA: FICHINESCU
SE ESPERA LA DEMAKE DEL FAMOSO ALAN WAKE

Imaginate por un rato un mundo paralelo, donde la tecnología se congeló en la época del Super Nintendo y el Sega Genesis. Pero también imaginate que nuestros amigos desarrolladores siguieron adelante, creando en 8 bits los mismos personajes que amamos hoy en alta definición y sonido envolvente.

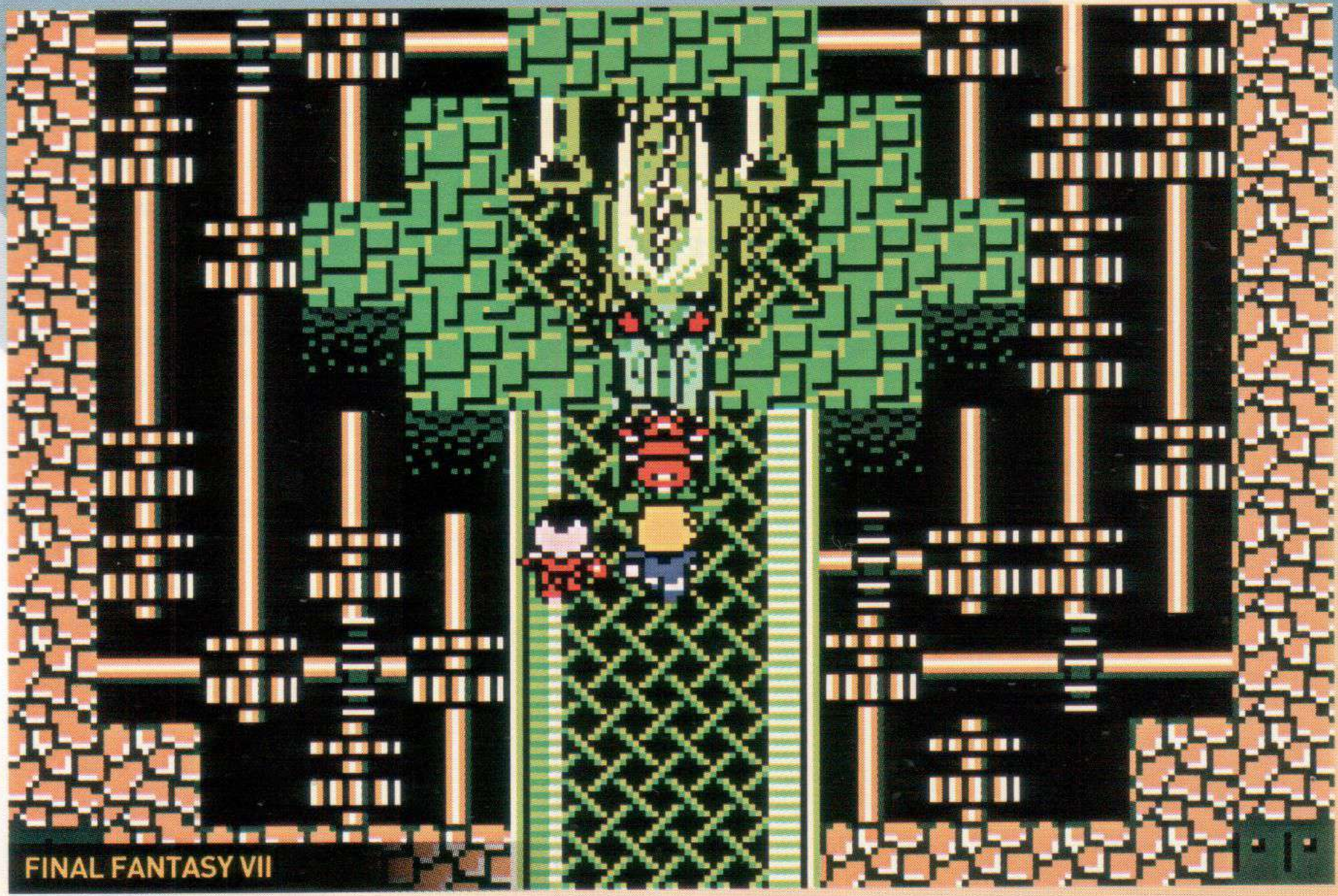


Ese mundo paralelo existe en el universo de las demakes (pronúnciese "Dimeics"). ¿Qué es una demake? Antes tenemos que entender otro término muy usado en la industria videojueguera: una remake es una recreación de un juego viejo con tecnología actual, por ejemplo, el Pokemon HeartGold es una remake del Pokemon Gold de GameBoy Color, y el Tomb Raider Anniversary de 2007 es una remake del Tomb Raider original de 1996.

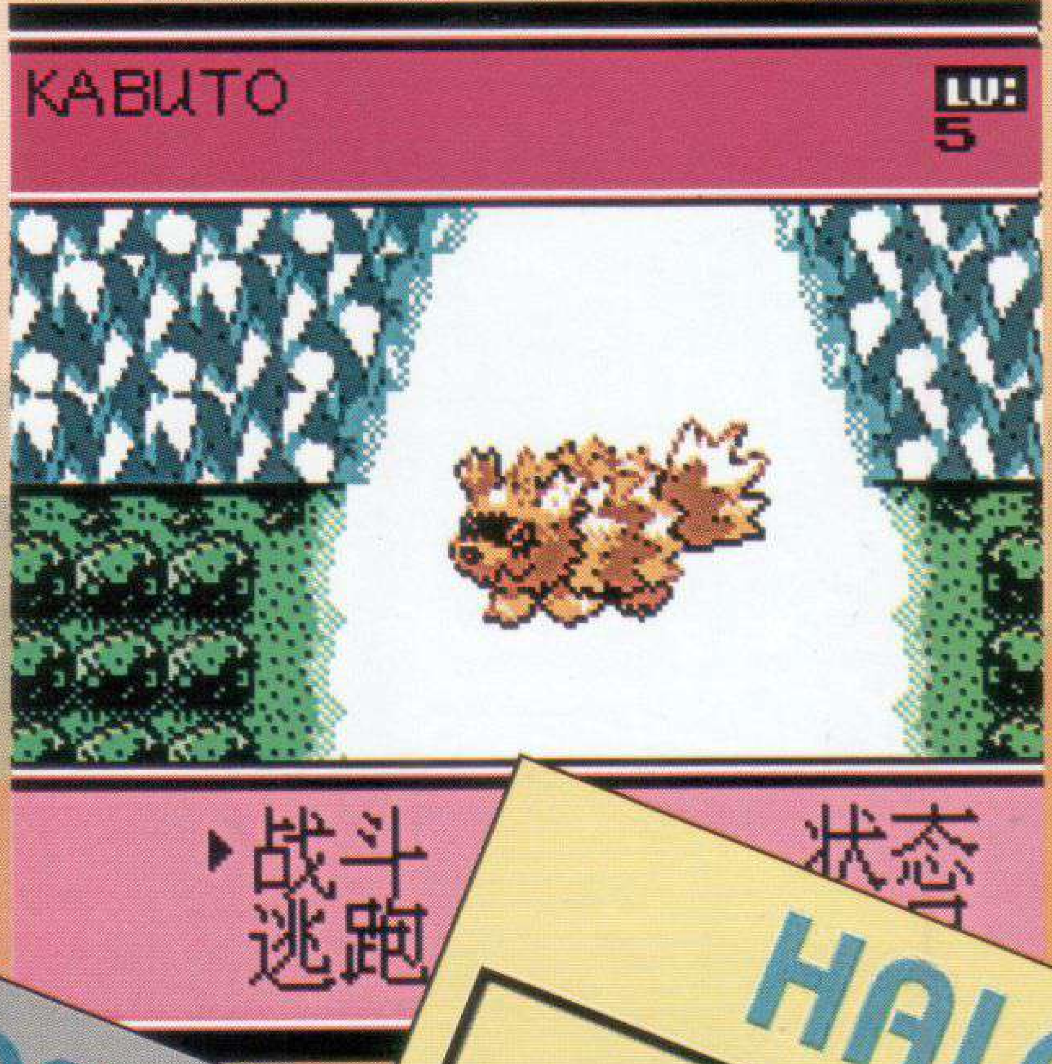
Si una remake es un juego reconstruido para una nueva generación, la demake es lo opuesto: un juego de la generación actual recreado en el estilo de generaciones anteriores. ¿Suena como algo inútil? Puede ser que lo sea, pero el proceso de quitar todo lo superficial de un juego (gráficos, audio, cinemáticas) y retener solamente la jugabilidad esencial nos revela que no sólo hemos avanzado en términos técnicos, sino que la imaginación de los creadores de fichines, evoluciona a pasos agigantados.

LA NECESIDAD ES LA MADRE DEL INGENIO

Si tenemos algo en común los gamers de Argentina, Chile, o Singapur, es la bronca: la bronca que sentimos cuando las empresas a las que le damos cada centavo extra que tenemos nos niegan la llegada de sus nuevas generaciones. Ahora las cosas están mejor que antes, pero ahí donde hay necesidad, hay ingenio, y ese es el Big Bang de las demakes, un cuento que como tantas historias de videojuegos, empieza en lo profundo de Asia.


FINAL FANTASY VII

PIKAGAME



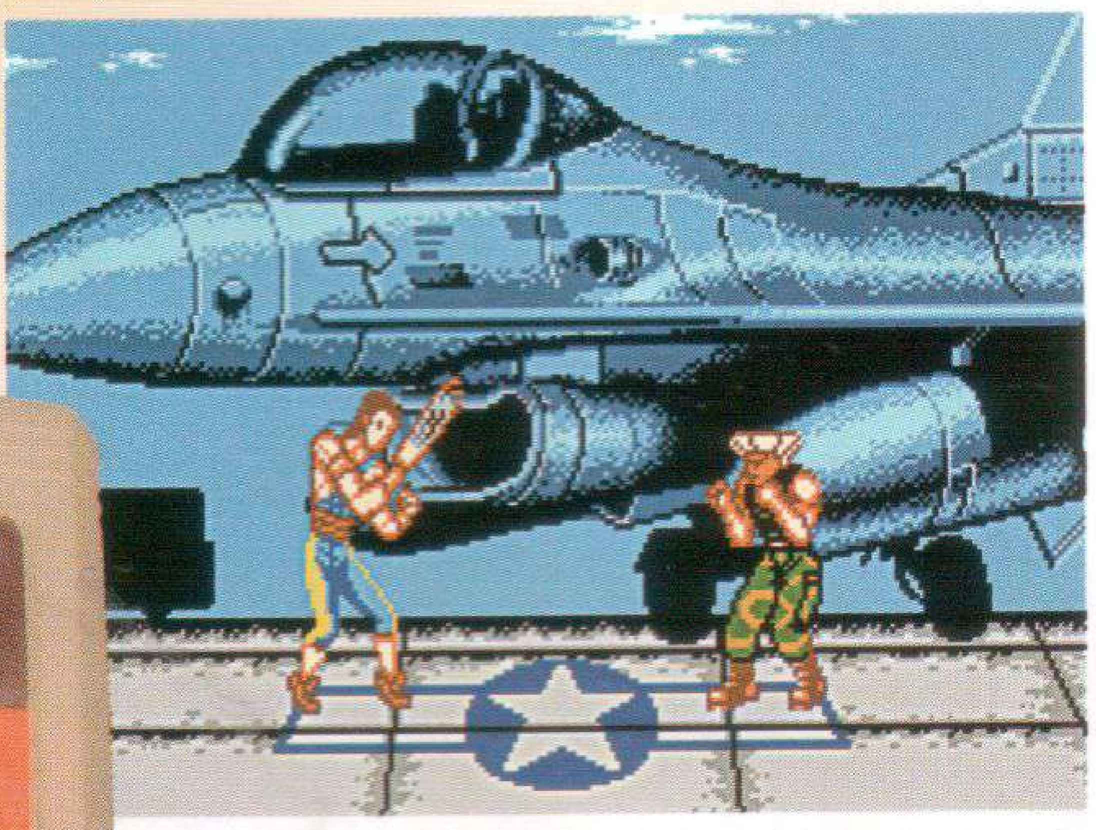
Seguro que hay ejemplos anteriores, pero en el caso de muchos argentinos, el punto de quiebre fue el Street Fighter II, uno de los juegos más populares de la historia que solo podíamos experimentar en los salones de videojuegos, centros de dudosa reputación donde perder el juego significaba perder una moneda. La versión para Super Nintendo ya había salido en Japón, Estados Unidos y Europa, pero muy pocos tenían esa consola, y la mayoría solo podíamos soñar con jugar nuestro fichín favorito en casa, ya que jamás saldría para nuestro modesto "Family Game".

Hasta que un día llegó un amigo a casa con el cartucho en la mano: se veía como Street Fighter II, decía Street Fighter II o un nombre parecido, pero algo estaba raro. Quizás los colores, la edición, la calidad, o los mil caracteres en chino que quién sabe qué querían decir. Pusimos el cartucho en el Family Game, y efectivamente, era una versión extraña, poco pulida, pero que si la mirabas de reojo, era el Street Fighter II. En casa. En tu family. Lo que no sabíamos es que estábamos jugando nuestra primera demake.

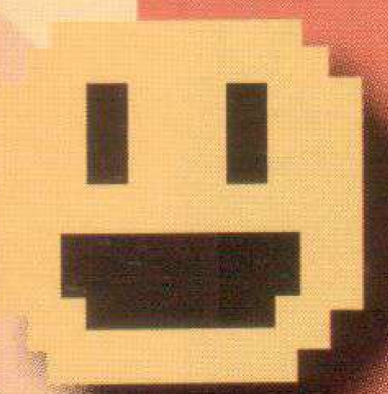
Que tenía los colores de los personajes mal, se colgaba, las imágenes titilaban y faltaban la mitad de los poderes. Y no fue el último clon. Todavía siguen saliendo las queridas "chinadas" piratas para estas consolas antiguas, y siguen siendo pésimas: hoy el que busca encuentra desde Pokemon hasta el mismísimo Final Fantasy VII. Todo para el viejo Family Game.

CLONES NIPONES

Los piratas de Hong Kong, Taiwan y Singapur no se detuvieron con el Street Fighter II. Siguieron adelante, y más de 15 años después de que Nintendo lanzara el último juego oficial para Famicom, oriente sigue exportando containers repletos de clones. Se los suele encontrar en esos cartuchos "10000 en 1" que tienen en la ilustración al héroe fichinero de moda, rodeado de Sonics, Marios y rusos del Tetris. La idea de buscar estas bizarreadas puede sonarte bien, pero mejor ahorrate la plata, no le des de comer a los piratas, y buscá en youtube que está lleno de videos de estas "joyas" de la tecnología alternativa.

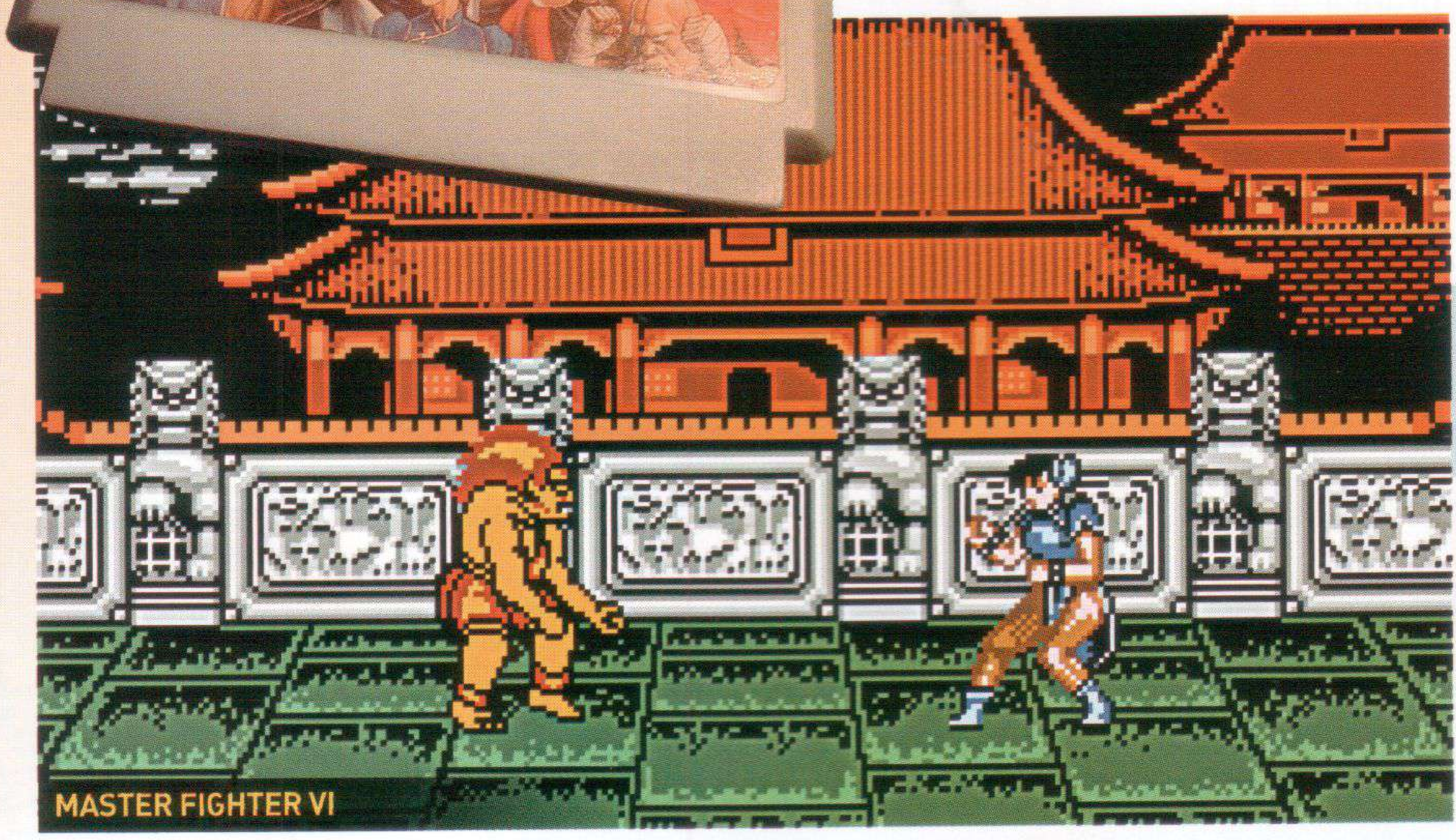


¡Amiguito! Si eres un gamer tan avispado como piensas, no tendrás problema en descubrir a qué juego pertenece cada "demake". Las respuestas, en la última página.



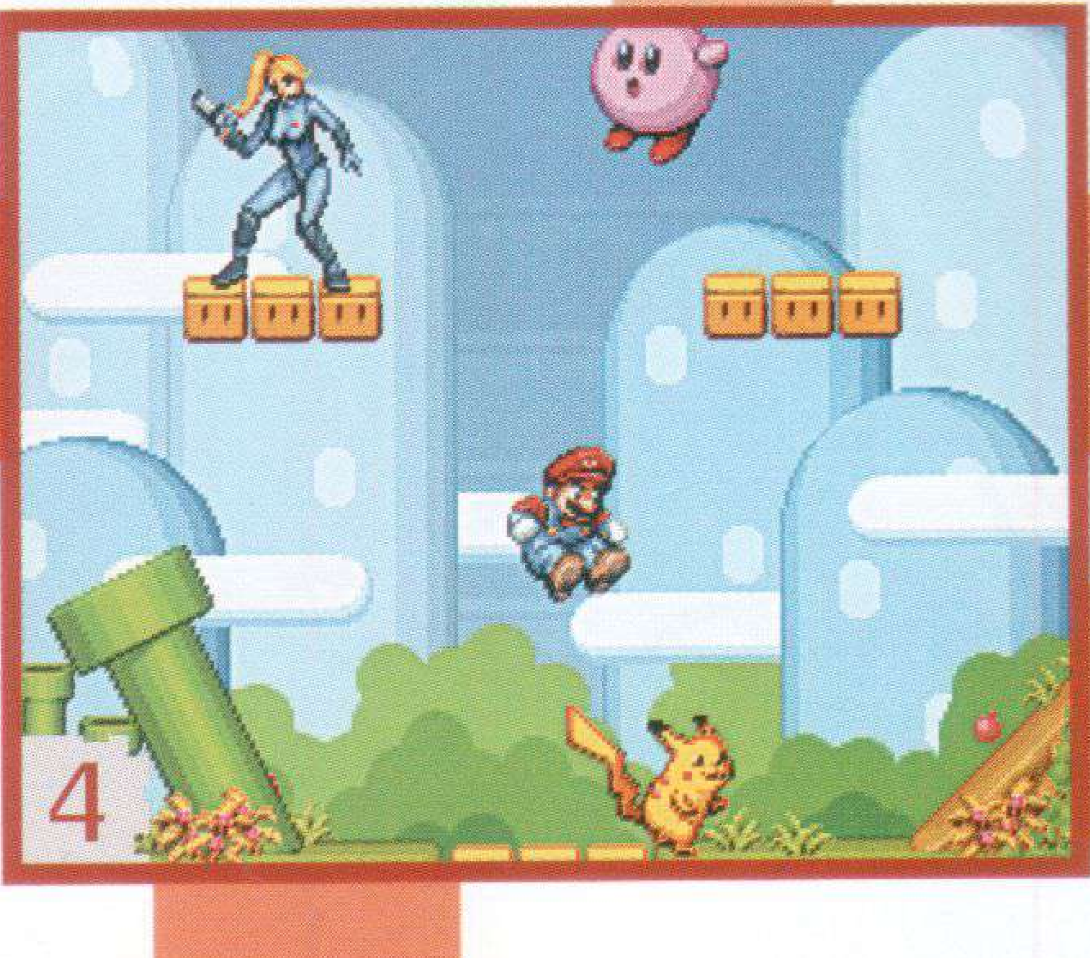
1

2

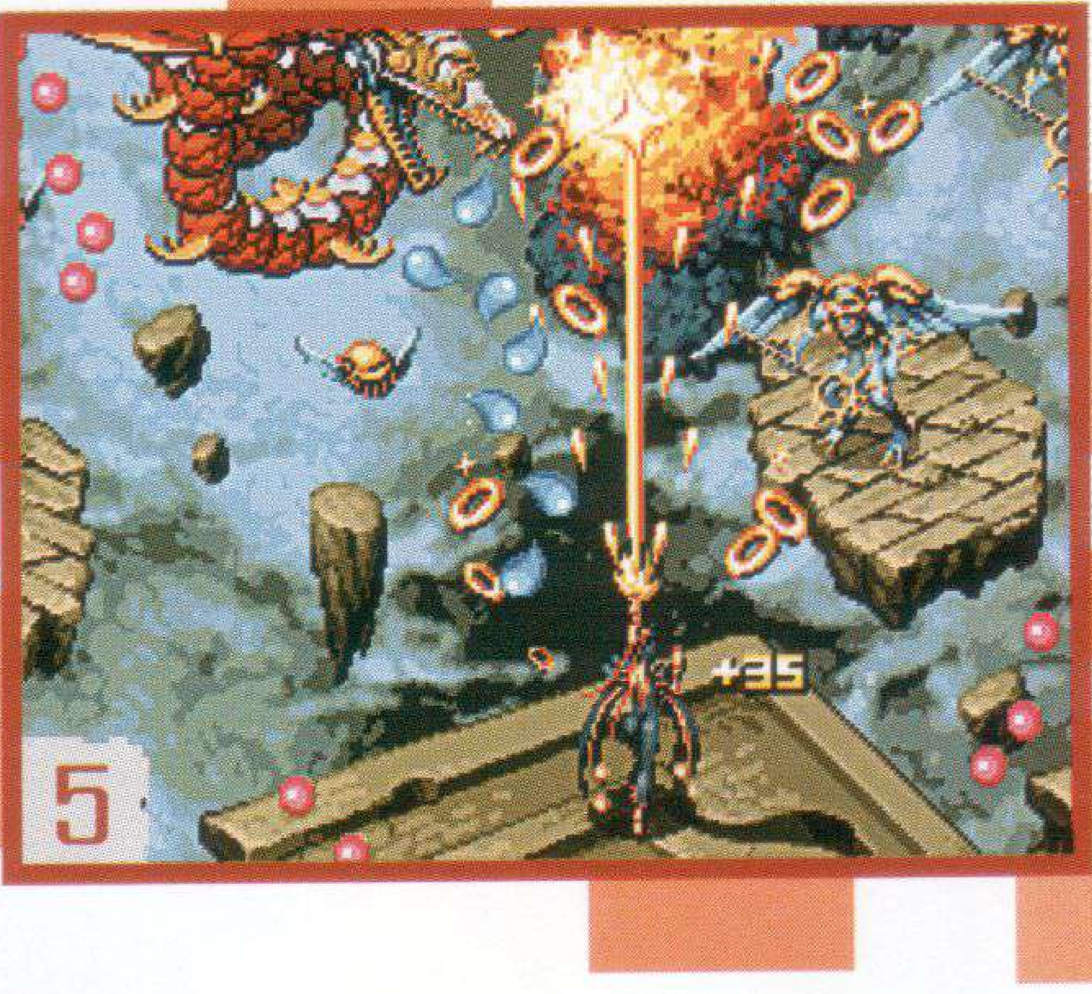


MASTER FIGHTER VI

3



4



5

BASTA DE NOSTALGIA

Saltamos veinte años al presente y nos bajamos del barco pirata para subirnos a otro un poquito más amigable, que es el de la movida de los juegos independientes. Ya hemos hablado de este movimiento en otros números: equipos pequeños de programación que trabajan en fichines fuera de lo común (Braid, World of Goo, Crayon Physics) y hasta experimentales (The Path, Flower, o Today I Die del argentino Daniel Bermengui) que suelen recrear la estética de las consolas del pasado.

Las demakes actuales empezaron así, casi como un juego entre entendidos que recreaban los fichines de nueva generación como imágenes estáticas de GameBoy y Atari (las imágenes de uno de estos artistas, Junkboy de la revista Level sueca, son las que engalanan estas páginas). La broma se hizo más seria cuando los programadores se sumaron, convirtiendo estas imágenes estáticas en recreaciones completas de universos gamer tan variados como los de Team Fortress 2, Halo, o Silent Hill.

Fue en los foros del sitio TIGSource (esencial para los que estén medianamente interesados en el mundo del fichín independiente) donde un inspirado Phil Fish bautizó a este nuevo género, rogando que alguien le pusiera un nombre mejor... pero quedó demakes, y tanto pegó el concepto que los miembros del foro organizaron una enorme competencia de donde salieron más de 50 juegos completos. Y la maquinaria comercial no tardó en fijarse en esta nueva tendencia.

FILLAUTH

6

7

8

LA NUEVA ESCUELA DE LA VIEJA ESCUELA

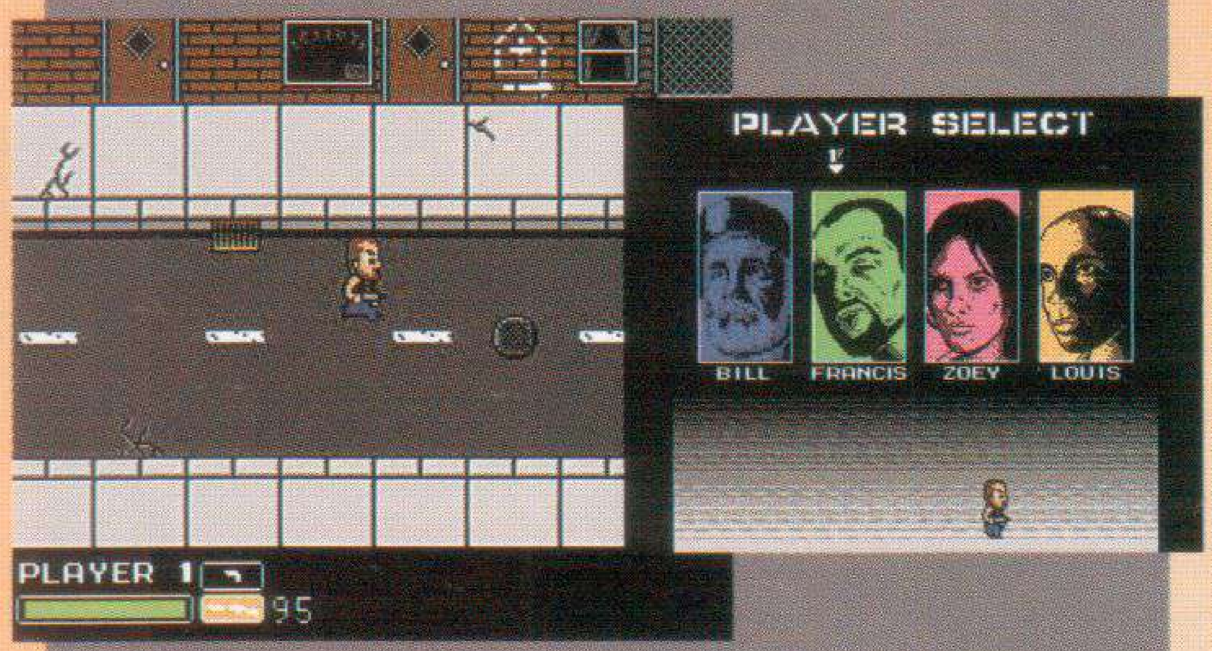
Los piratas orientales fueron los precursores, los programadores del under convirtieron la técnica en arte, y los ejecutivos de siempre, veinte años después del Street Fighter II para Family Game, están transformando las demakes en negocio.

Un ejemplo de demake comercial es la recreación de Mirror's Edge, comisionada por Electronic Arts a Brad Borne, creador de la serie de excelentes juegos en flash Fancy Pants Adventures. Y también excelente es esta demake oficial. Tanto que algunos críticos la declararon mejor que el juego completo. Todavía se puede jugar gratuitamente en el sitio de Mirror's Edge.

Pero el más interesante que se viene de estos títulos es sin duda Retro City Rampage, que nació como el más alocado experimento de los autores de demakes: hacer la de los piratas asiáticos y recrear Grand Theft Auto III, completo en un cartucho de Family Game. El proyecto casi enloquece a su programador Brian Provinciano, quien finalmente decidió resucitar su demake como un juego descargable exclusivo para WiiWare.

Claro que las grandes empresas vienen haciendo algo similar a las demakes hace rato. Cualquier gamer avispado puede sospechar que la versión del Call of Duty Modern Warfare 2 para Nintendo DS no es exactamente igual a la de Playstation 3... pero no es lo mismo. Las demakes mantienen un equilibrio delicado. Un homenaje y a la vez una parodia del juego original, rescatando sus mejores elementos y riéndose un poco de los excesos de esta generación. Un puente que nos permite conectar los éxitos que jugamos hoy con los píxeles que nos hicieron enamorar de nuestro hobby, que para algunos (entre ellos los creadores de demakes) más que hobby es un arte.

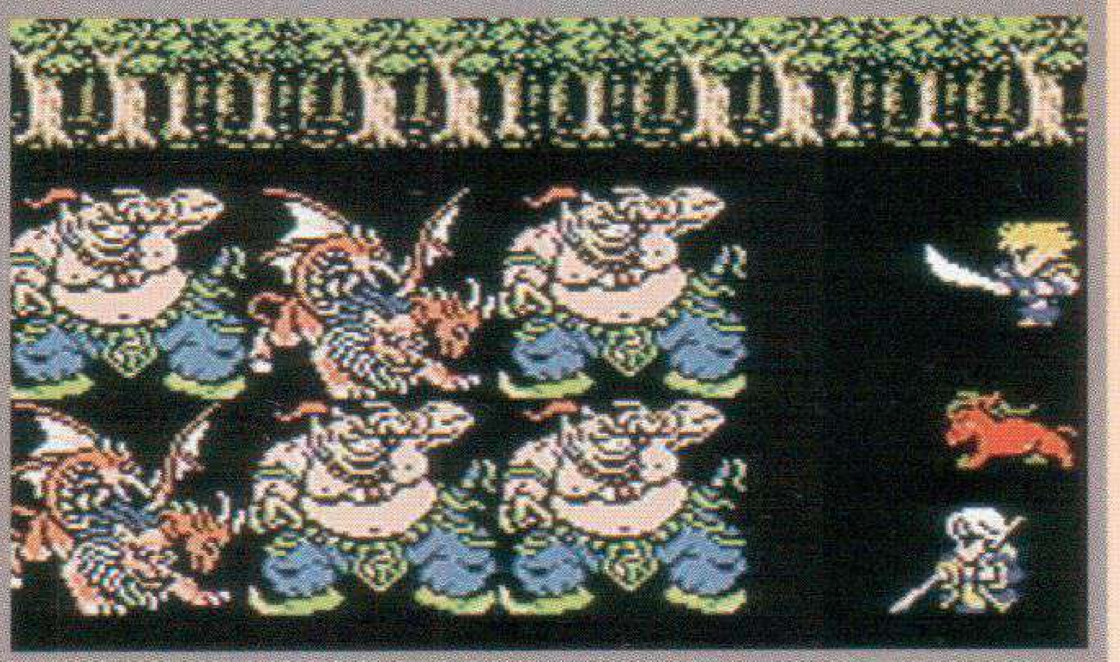
PIXEL FORCE: LEFT 4 DEAD



El Left 4 Dead original se caracterizaba no solo por su ultraviolencia, sino por su sentido del humor y por la compleja interacción de los personajes entre ellos y contra cada tipo de zombi que cazaban. Esta demake onda Family Game rescata lo segundo sin descartar lo primero, pero con mucho más humor que horror.

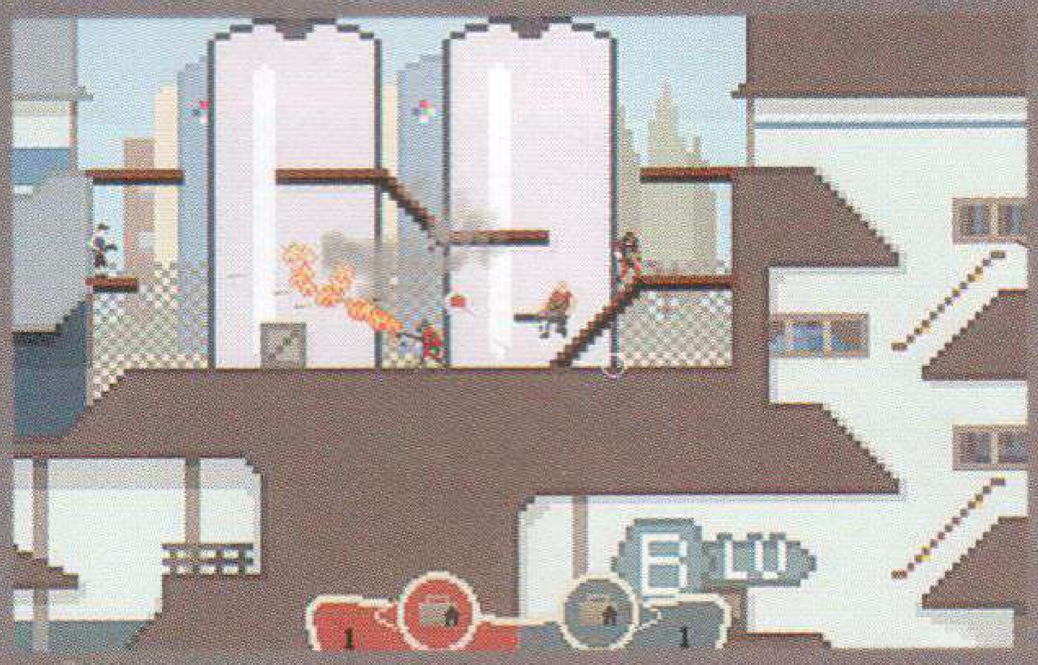
sites.google.com/site/ericdavidruth/game-left4dead

FINAL FANTASY VII NES



Para muchos, nuestra primera experiencia con los juegos de rol fue en la venerable consola de Nintendo, llámese NES, Famicom, o simplemente Family Game. Estos Final Fantasy y Dragon Quest primitivos, que muchas veces se conseguían usados y sin manual, fueron la puerta de entrada al más épico de los géneros. Y para historias épicas, no hay como la de estos desarrolladores chinos, que en 2005 recrearon Final Fantasy VII (originalmente de Playstation 1) detalle por detalle para la SUBOR, un clon de Family Game. Por supuesto, nadie pagó los derechos a Square, así que todo el reconocimiento que recibió esta lunática versión duerme en la tumba del desarrollador desconocido.

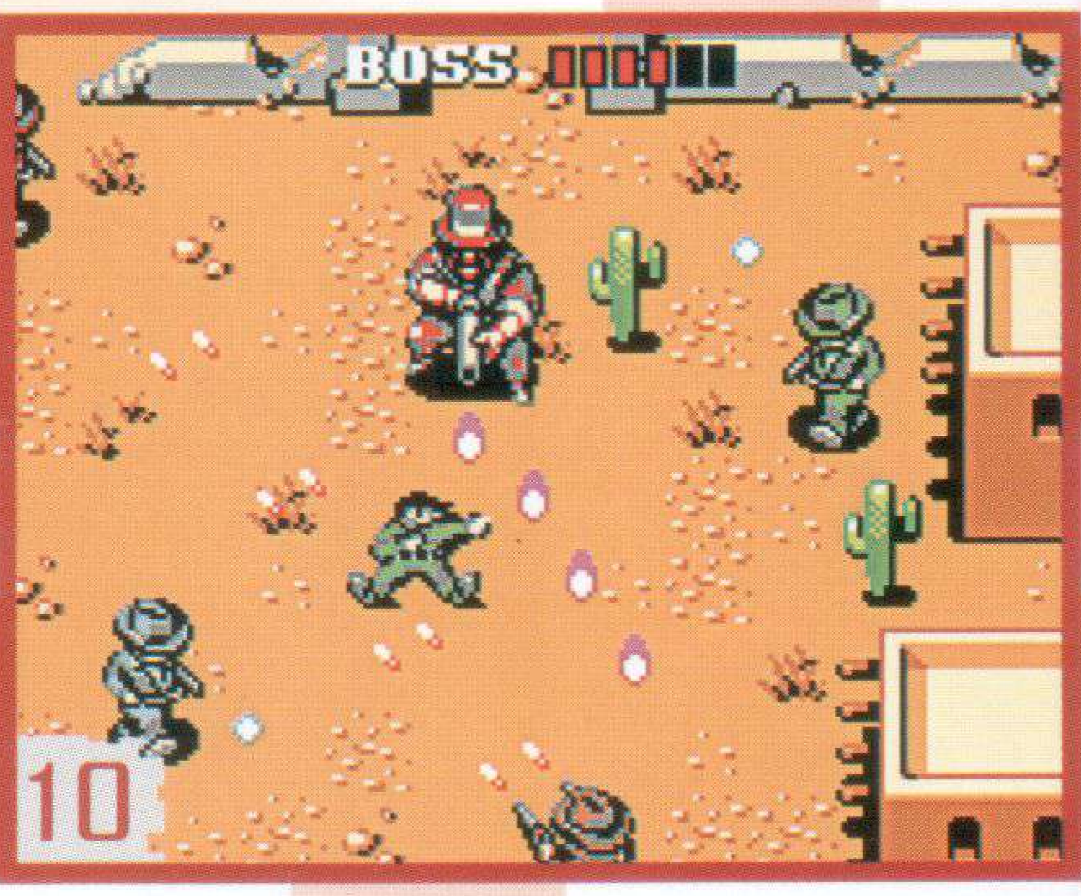
GANG GARRISON II



La competencia de demakes que empezó como una broma en los foros de TIGSource, nos dio de regalo esta pequeña obra maestra, un verdadero tributo a la jugabilidad del Team Fortress II de Valve. No solo recrea a la perfección las 9 clases del original, sino que reduce a su mínima expresión los mapas clásicos además de sumar mapas nuevos creados por el equipo de desarrollo. Ya va por su versión 2.1 y su modo Deathmatch funciona diez puntos, tanto que hasta los autores del verdadero Team Fortress II lo han reconocido como un gran juego. Ideal para bajarlo con un amigo y pasar una tarde retro fichinera.

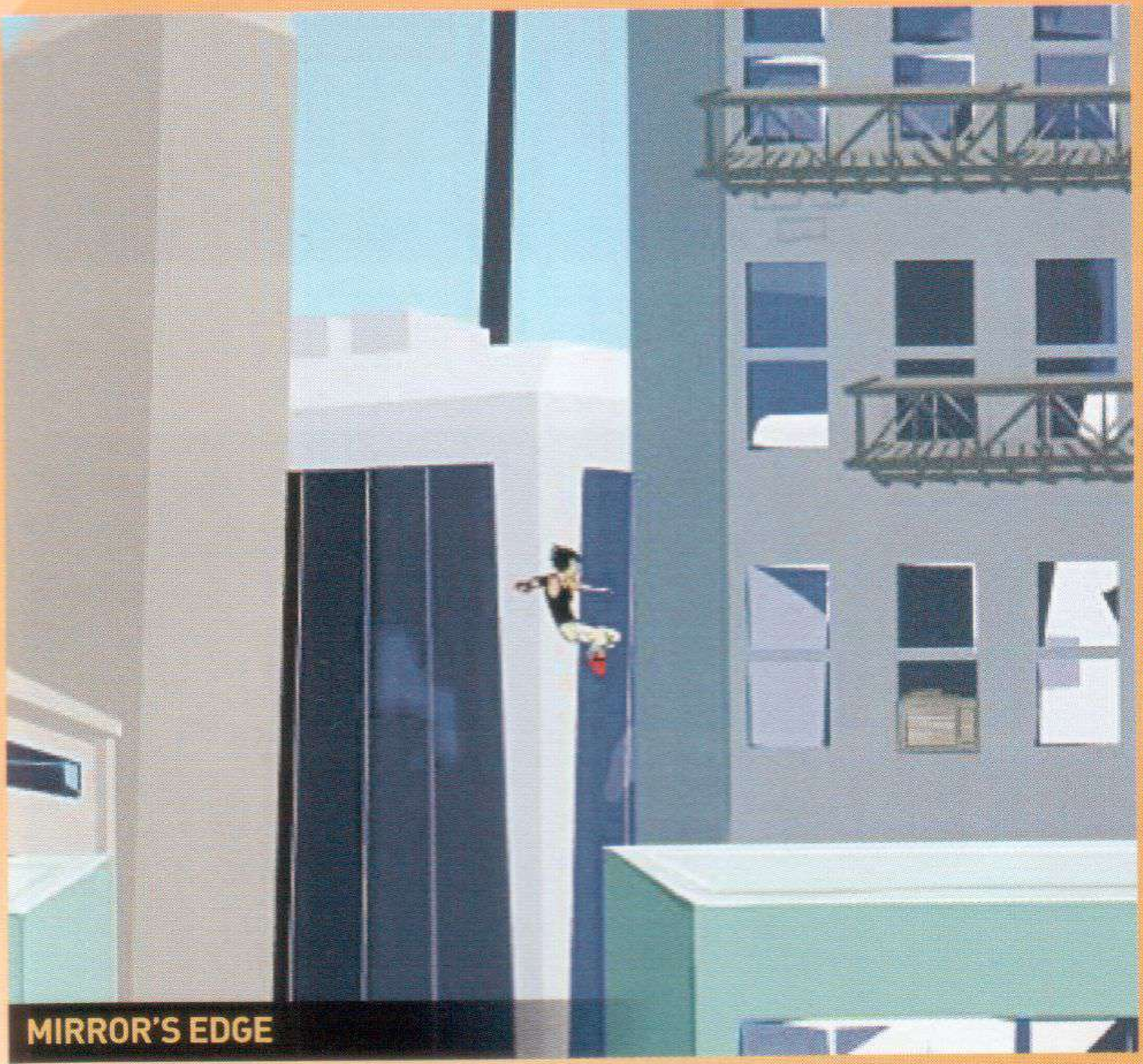
www.ganggarrison.com

9



10

11



MIRROR'S EDGE

RETRO CITY RAMPAGE

SOUNDLESS MOUNTAIN II

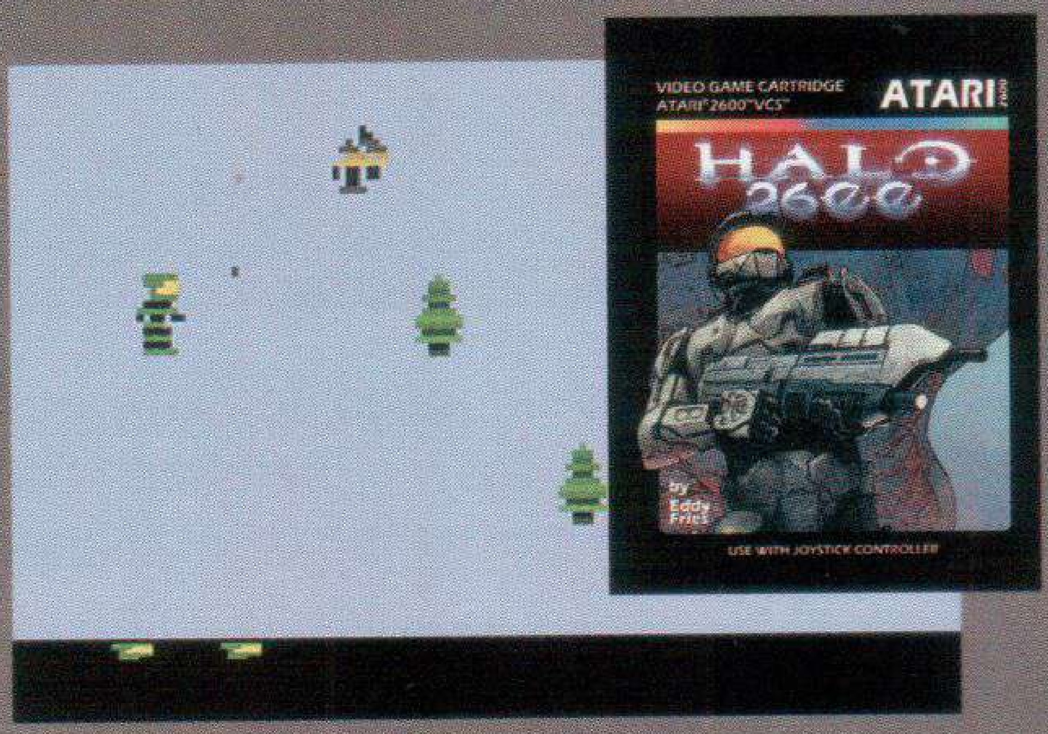
Si algo destaca de la serie Silent Hill por sobre cualquier otro aspecto, es su atmósfera inquietante y fantasmal. Algo que uno supone se pierde por completo en esta demake estilo Family Game del juego más aclamado de la saga, Silent Hill 2. Pero sorpresivamente, Soundless Mountain II estremece a su manera. La interface despojada y la paleta de colores oscura y deprimente lo hacen tan terrorífico como el original. A su manera, claro.

forums.tigsource.com/index.php?topic=2481.0

HALO 2600

Antes de la Playstation, antes del Genesis y antes del Family los gamers tenían su consola favorita. El Atari 2600 o simplemente "La Atari" tenía los juegos más espectaculares del momento, como el River Raid o el glorioso Pitfall. Y ahora la consola del pasado le da la bienvenida al más futurista de los juegos: Halo, que en su versión 2600 tiene bastante que envidiarle a la original. Un chiste simpático, y para ser un juego en flash, misteriosamente adictivo.

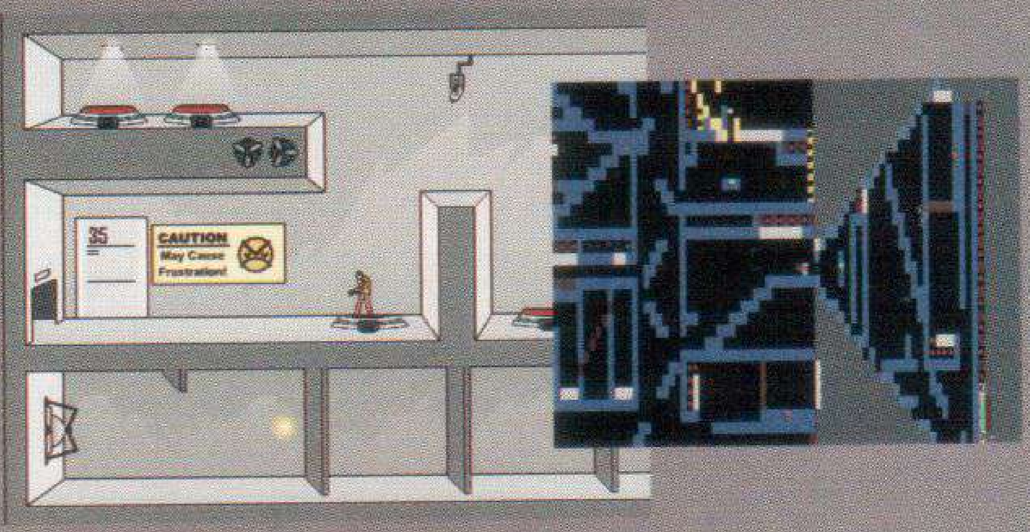
www.codemystics.com/halo2600



PORTAL 2D Y ASCIIPORTAL

No es raro que el estudio favorita de los autores de demakes sea Valve, un grupo de innovadores que nunca tuvo problema en abrir las puertas a modificadores y diseñadores de niveles, regalando herramientas de desarrollo con cada lanzamiento. Portal, uno de los mejores juegos de la historia, recibe dos demakes notables, una de ellas en flash y la otra, minimalista, en modo texto.

Portal 2D
portal.wecreatestuff.com
AsciiPortal
cymonsgames.com/asciiportal

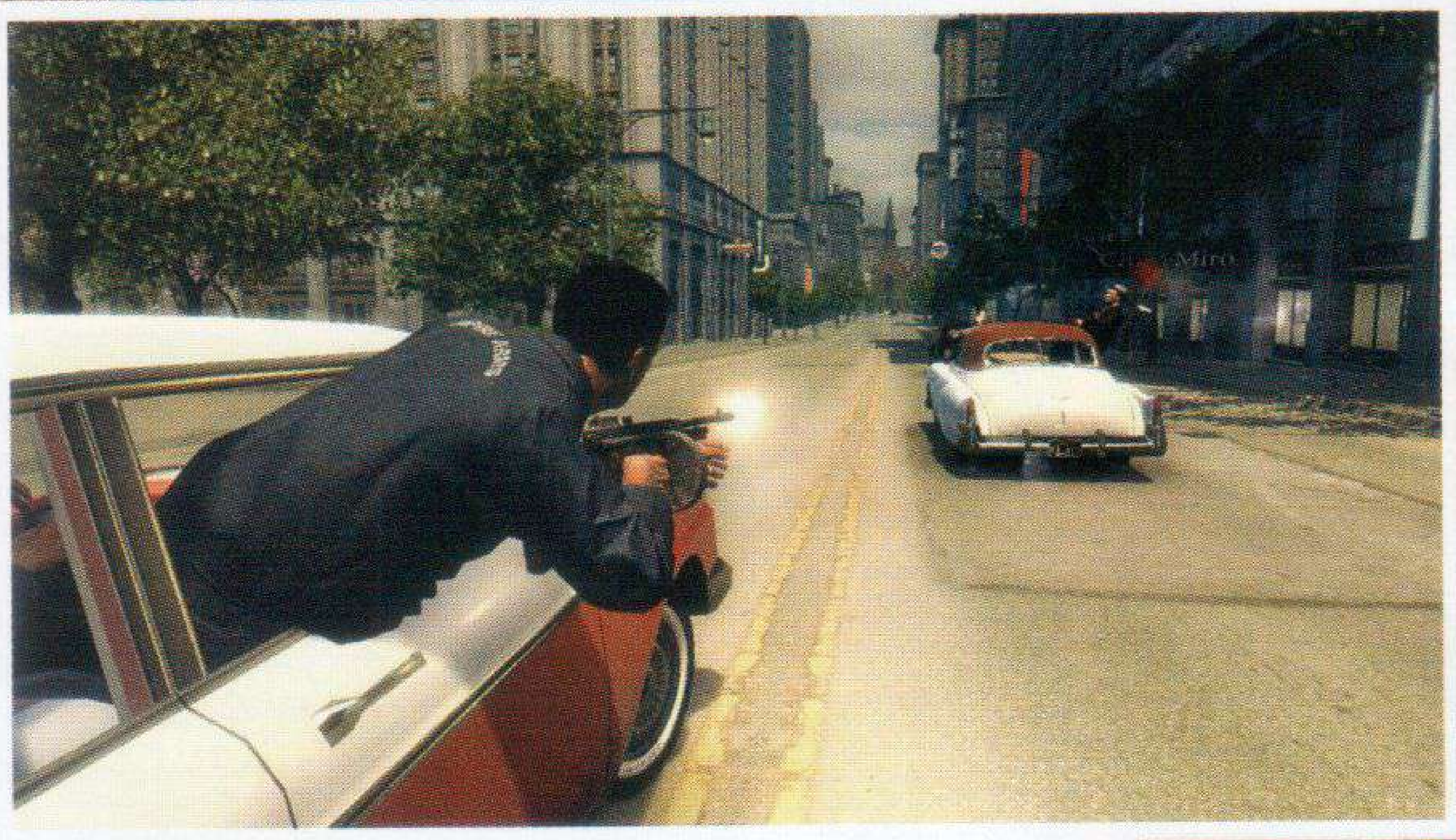


12

13

RESPUESTAS

1. Metroid Other M
2. Brutal Legend
3. Bioshock
4. Super Smash Bros
5. Bayonetta
6. Metal Gear Solid 4
7. Batman Arkham Asylum
8. Final Fantasy XIII
9. Pikmin
10. Red Dead Redemption
11. Resident Evil 5
12. Mario Kart Wii
13. Starcraft 2



¡PORCA MISERIA! NON POSSO CONSEGUIRE UN TACHO IN QUESTA SITAUZIONE TANTE DELICATTA

GÉNERO ACCIÓN EN 3RA PERSONA **COMPAÑÍA** 2K CZECH **DISTRIBUCIÓN** TAKE 2 **SITIO** MAFIA2GAME.COM **MULTIJUGADOR** NO POSEE

MAFIA 2

EL CRIMEN NO GARPA

Vito Scaletta cruza a toda velocidad el puente de Brooklyn al volante de un Corvette último modelo. Junto a él está su viejo amigo Joe y su nueva amiga, una Magnum calibre 44. Joe no para de hablar de mujeres, pero solo lo hace para quitarse de la mente el encargo del Capo: un trabajo sangriento que puede costarles la vida. La luna neoyorquina ilumina la autopista. En la radio suena un viejo éxito de Bing Crosby. Vito y Joe están a punto de alcanzar su presa.

Es un momento perfecto, de gran belleza y extrema tensión donde realmente se saborea el trabajo fino de 2K Czech. Hasta que superamos por poco la velocidad máxima, y de repente, toda la policía de la ciudad nos persigue. Un patrullero kamikaze destruye nuestro Corvette (en realidad un "Schubert Frigate" en el universo del juego) y como no tenemos un centavo para la multa, el juego nos obliga a salir a las chapas. Los policías nos cosen a balazos. De vuelta al punto de control, media hora perdida.

Del esplendor de "Buenos Muchachos", a la confusión de un capítulo de "Policías en Acción", Mafia II es un juego de extremos. Sus excelentes gráficos y el detallado trabajo de diseño nos sumergen en el mundo de la Cosa Nostra de la primera mitad del siglo. Una realidad perfectamente recreada, pero que es pura espuma: un mundo abierto sin nada para hacer.

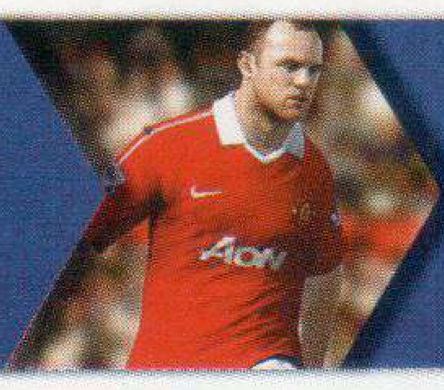
Pero quizás la saga Grand Theft Auto nos malacostumbró, y no sea justo criticar a Mafia II por no ofrecer misiones paralelas, secretos para recolectar y lugares para descubrir. La ciudad de Empire Bay (la Nueva York de Mafia II) está libre para recorrer desde el primer momento, aunque la aventura es lineal, narrando el ascenso vertiginoso de nuestro personaje, Vito, entre 1943 y 1951.

El juego se toma su tiempo para introducirnos a la Mafia: seis horas de misiones de chofer y robos intrascendentes, una temporadita en la cárcel y dos o tres breves tiroteos que dejan gusto a poco. Lo más triste es que al entrar a la "familia" ya estamos en la mitad de una historia que no dura más de 14 horas. Y de esas 14 horas, podemos hacer una división (casi) matemática. Un cincuenta por ciento del juego lo pasamos manejando, y los autos se sienten tan pesados como en la época. El control es sólido, pero la dificultad no deja margen para el error. Un desliz del pad y nos llevamos un camión por delante. De

¿LO SABÍAS?

LOS TEXTOS QUE APARECEN MIENTRAS EL JUEGO ESTÁ CARGANDO PERTENECEN, ENTRE OTRAS FUENTES, AL JUICIO DE SALIERI, EL MAFIOSO DEL MAFIA I. UN AVISO A LOS QUE TERMINARON EL MAFIA I: TOMMY ANGELO HACE UNA BREVE APARICIÓN EN LA SECUELA. Y NO PASA DESAPERCIBIDO.

SE VIENE EL NUEVO ROUND EN LA BATALLA DE LOS BORCEGOS Y LAS TACHAS: **ROCK BAND 3** VS **GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK**



FIFA 2011: ¡HAY VIDA DESPUÉS DEL MUNDIAL! SI ARGENTINA LE GANO A ESPAÑA, FIFA LE PUEDE GANAR AL WINNING ELEVEN.

VUELVE EL FONAVI DEL FICH-IN: KONSTRUI KASITAS HASTA KANSARTE KON **SID MEYER' S CIVILIZATION V** QUE VUELVE A DESAFIAR TU CEREBRITO.

PC/ XBOX 360 / PLAYSTATION 3

VERSION PC: UNA OFERTA QUE NO PODES RECHAZAR

SI TENÉS UN CAÑO DE EQUIPO, NO LO PIENSES DOS VECES Y COMPRALO PARA PC. LA CALIDAD GRÁFICA ES MUCHO MÁS ALTA Y LA PRECISIÓN DEL MOUSE A LA HORA DE APUNTAR TE HACE SENTIR UNO DE LOS HERMANOS CORLEONE (AUNQUE SONNY NO REGENERABA ENERGÍA MUY BIEN).

vuelta al principio de la misión. Otro veinte por ciento corresponde al género de acción en tercera persona, donde tenemos una buena variedad de armas y podemos usar el escenario para ocultarnos. Esta modalidad es la más lograda del juego, aunque a veces la carnicería sea tan intensa que Vito Scaletta, antes que un mafioso, parece un antepasado de los simpáticos Kane & Lynch. Un diez por ciento lo dedicamos a la gran vergüenza del juego, una especie de minijuego de boxeo insultante en su simplicidad. Es casi imposible perder cuando todos los personajes combaten igual, y no hay mucha ciencia en combinar los tres tipos de golpe disponibles.

Los que terminaron la primaria se dan cuenta que nos falta un 20 por ciento, y aquí está el verdadero talón de Aquiles de Mafia II: las interminables cinemáticas. La historia está repleta de personajes secundarios incapaces de cerrar la boca. La secuencia de la cárcel, por ejemplo, tiene 30 minutos de cinemáticas y conversaciones, y 5 minutos de juego real que incluyen una misión de... limpiar mingitorios. Pero el que termina de arruinar la historia es el propio Vito, un tipo amoral y desganado, cuyos amigos y enemigos llevan de la nariz de misión en misión, hasta que llegamos a un final abrupto y decepcionante.

Pero pasa algo raro con este juego. Días después de terminarlo, no recordamos la historia trillada, ni el fallido sistema de boxeo, ni las batatas que manejábamos. Los aspectos positivos de Mafia II quedan tatuados en la memoria. La esplendorosa, inolvidable Empire Bay respira con un realismo nunca antes alcanzado, y su belleza trasciende la torpeza de este juego incompetente pero bienintencionado. **Fichinescu**

PC RECOMENDADA

OPERATIVO	XP / VISTA / 7
MICRO	DOBLE NUCLEO 2.5GHZ
MEMORIA	2 GB
VIDEO	GEFORCE 9800 GTX RADEON HD 3870

LA RECREACIÓN DE NUEVA YORK BAJO EL NOMBRE DE EMPIRE BAY.

MISIONES LIMITADAS Y REPETITIVAS. CINEMATICAS DIGNAS DE GINO RENNI.

PUNTAJE
7.0
MASCALZONE

NINTENDO WII

GÉNERO ACCIÓN / PLATAFORMAS **COMPAÑÍA** WAYFORWARD **DISTRIBUCIÓN** WARNER BROS. **SITIO** WWW.BRAVEANDTHEBOLDVIDEOGAME.COM **MULTIJUGADOR** 2 JUGADORES

BATMAN: THE BRAVE AND THE BOLD

REPELENTE DE TIBURONES

Para los que no lo conocen, The Brave and The Bold es un dibujo animado protagonizado por un Batman que nos recuerda a su alter ego de los sesenta o la época de plata de los superhéroes. Acompañado de un numeroso repertorio de personajes de DC, la serie se desarrolla entre historias estrafalarias y un tono humorístico que aleja completamente al murciélago del personaje oscuro y ofuscado al que estamos acostumbrados. WayForward se encargó de llevar esa tónica a un juego de acción y plataformas, también con reminiscencias retro, ya que es todo 2D, pero con un tratamiento muy similar al que vimos en Wario Land: Shake It!, con los personajes animados a mano. Gráficamente, el resultado es excelente, y por suerte está dotado de un guión que acompaña y nos hace reír en todo momento gracias a los ridículos comentarios de los personajes que luchan junto a Batman, como Robin, Blue Beetle o Guy Gardner. Lamentablemente todo este despliegue se queda corto en la parte de acción, ya que a pesar de contar con una cantidad importante de movimientos, ataques especiales y accesorios, el juego es bastante fácil, más todavía cuando se nos une un compañero para controlar el personaje secundario, que en caso contrario está presente y es controlado por la máquina con las consecuencias que podemos esperar de una inteligencia artificial cooperativa. De hecho el miedo a perder no existe, ya que la única penalidad es que nos descuenten dinero, y tener un menor puntaje al final del nivel. Hasta arrancamos en el mismo lugar que perdimos. De vez en cuando la acción es interrumpida por alguna sección de plataformas, pero tampoco aportan a la dificultad. Una lástima, por que como dijimos, el control daba para un desafío de la vieja escuela, no para una cuasi novela interactiva con forma de juego de acción.

Sin embargo, el juego se deja disfrutar, consistiendo en una de esas experiencias en las que nos tenemos que dejar llevar y en donde el camino es más importante que la meta. Los comentarios de Batman y compañía lo valen, más si estamos con amigos.

Rockman

¿LO SABÍAS?

EXISTE UNA VERSIÓN DE DS QUE SE PUEDE CONECTAR CON EL JUEGO DE WII PARA DESBLOQUEAR UNA CARACTERÍSTICA ESPECIAL: EL BATMITE.

¡SANTAS CACHUCHAS!
¡QUÉ BUENOS MÚSCULOS TENGO!

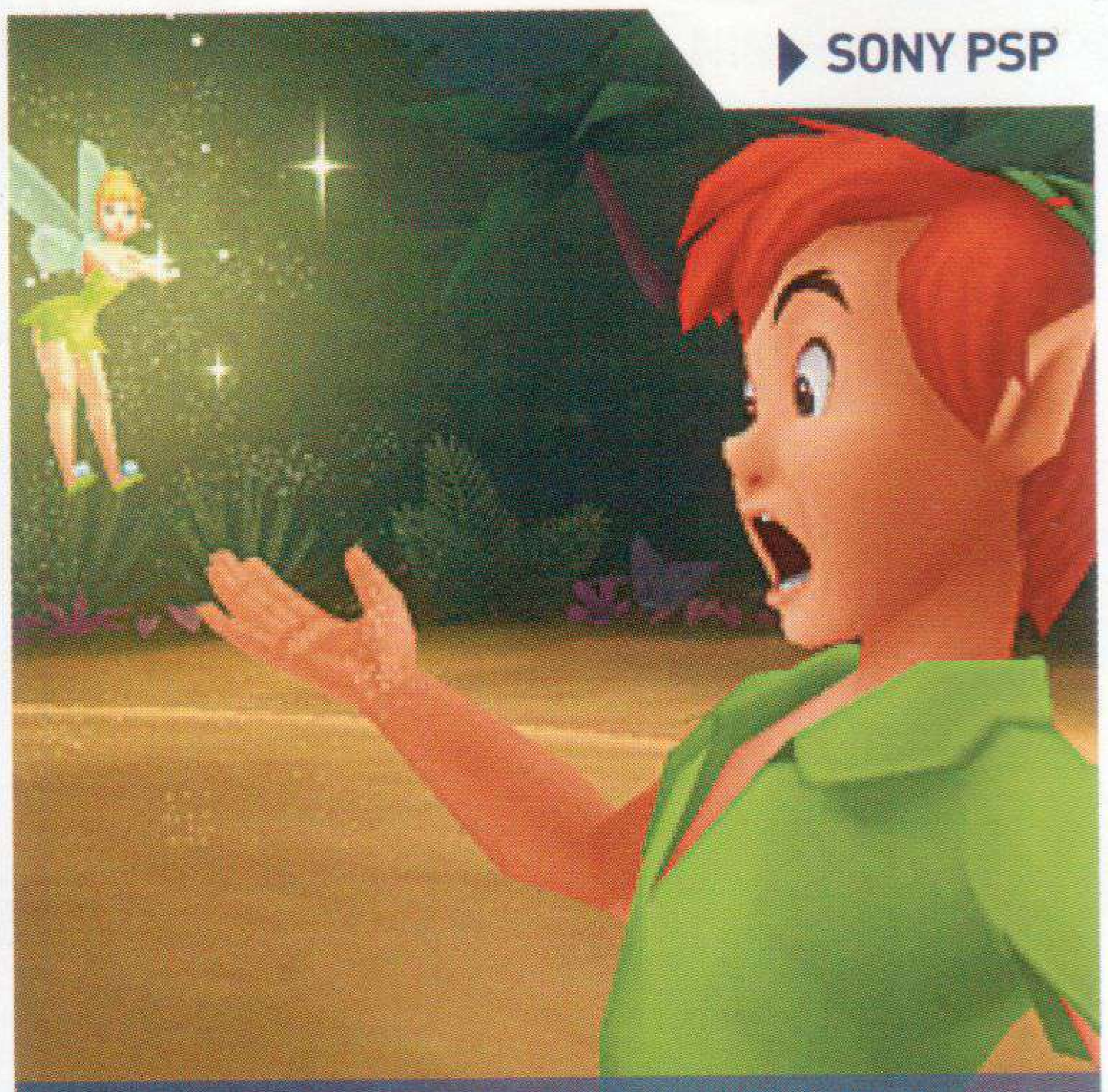
Si bien los gráficos son excelentes y vamos a reírnos un buen rato de los comentarios de Batman y sus Súper Amigos, la inexistente dificultad dejará a más de uno con sabor a poco, un desperdicio de producción.

GRÁFICOS, HUMOR, COOPERATIVO.

MUY POCA DIFICULTAD.

PUNTAJE **7.0** BATIBUENO

Sion y UOL Sinectis
se unieron en
sion®
Los dos proveedores de internet con mayor índice
de satisfacción de sus clientes suman sus servicios
para ser la compañía con mayor cobertura
en toda Argentina
3MB
+WIFI
$84.90
La mejor calidad de internet
sion.com | 0810.999.0600
$84.90 FINAL X 6 MESES. A PARTIR DEL MES 7, VALOR DE LISTA VIGENTE (ACTUALMENTE $145 FINAL) EN EL ÁREA DE TELEFÓNICA. PROMOCIÓN VÁLIDA PARA EL SERVICIO SION 3 MEGAS EN ÁREA TELEFÓNICA. $84.90 FINAL X 6 MESES. DESDE EL SÉPTIMO MES HASTA EL DÉCIMO SEGUNDO. $99,90 FINAL. A PARTIR DEL MES 13. VALOR DE LISTA VIGENTE (ACTUALMENTE $139,90 FINAL) EN ÁREA TELECOM. HASTA EL 30/11/2010 O HASTA AGOTAR STOCK DE UN TOTAL DE 1000 MODEM. INCLUYE COSTO DE ABONO DE LA OPERADORA. CARGO DE ACTIVACIÓN Y ENVIO $99.90 FINAL. MODEM WIFI EN COMODATO. CONSULTAR PROMOCIONES EN ZONA TELECOM. SÓLO PARA NUEVOS CLIENTES DE BANDA ANCHA SION SOBRE LAS LINEAS RESIDENCIALES. SUJETO A DISPONIBILIDAD TÉCNICA, GEOGRÁFICA Y CUPO EN LA CENTRAL TELEFÓNICA. SINECTIS S.A. FLORIDA 537 4TO PISO. CIUDAD DE BUENOS AIRES. CUIT 30-68589598-2. CONSULTAR CONDICIONES DE LA PROMOCION EN WWW.SION.COM.AR



"LA ÚNICA MINITA BUENA QUE HAY EN EL PAIS DE NUNCA JAMÁS Y ENCIMA ES TODA CHIQUITA"

GÉNERO ROL DE ACCIÓN **COMPAÑÍA** SQUARE ENIX **DISTRIBUCIÓN** SQUARE ENIX **SITIO** NA.SQUARE-ENIX.COM/KHBBS **MULTIJUGADOR** 6 JUGADORES AD-HOC

KINGDOM HEARTS BIRTH BY SLEEP

ARRIBA LOS CORAZONES

▶ La aclamada saga de Kingdom Hearts por fin debuta en nuestras PSPs americanas para brindarnos una vez más lo mejor del universo de Disney y de Square, en un título que nada tiene que envidiarle a sus contrapartes de PS2. Kingdom Hearts Birth by Sleep, como algunos de ustedes sabrán, se trata de una precuela de la serie, haciendo de capítulo "cero" de la atrapante y solida historia que Square supo forjar combinando ambos universos, complaciendo a los usuarios con un gratificante guión, que además de atar cabos sueltos dejados por otras entregas, sienta las bases para futuros conceptos que quizás sean utilizados en un posible tercer episodio de la saga. Por primera vez en la serie, el juego nos deja en los paños de tres protagonistas, Terra, Aqua y Ventus, permitiendonos escoger el que más nos plazca para vivir la aventura desde tres puntos de vista distintos, lo que podría definirse como tres campañas, las cuales estarán argumentalmente interconectadas entre sí, y nos obligarán a completarlas todas para tener un panorama completo de la historia. Cada uno de los protagonistas cuenta con su propio estilo de combate y características, dándonos un poco de diversidad a la hora de jugar cada campaña, pero los diferentes mundos y escenarios que exploraremos en cada una de ellas, serán exactamente los mismos y en el mismo orden. Por suerte, para esta entrega se añadieron unos cuantos mundos temáticos nuevos de Disney, y los que son reciclados de anteriores entregas, regresan presentandonos locaciones nuevas. Otra aceptable porción de novedades las recibimos de la mano del sistema de combate, que si bien mantiene la mecánica tradicional de la serie, aplica un par de mejoras originales, como la posibilidad de combinar magias y ataques especiales para experimentar diversos resultados, y un comando llamado Dimension Link, que permite a nuestro protagonista tomar prestados los poderes y ataques de otros personajes de Disney previamente descubiertos, algo similar al sistema de "summons" o invocaciones de previos juegos. Y siguiendo tras los pasos de Kingdom Hearts 358/2 de DS, esta entrega también está adornada con un eficaz modo multijugador local, que si bien no implica nada relacionado a misiones o historia, permite a los jugadores batirse en divertidas competencias y minijuegos varios, de lo más entretenidos. Kingdom Hearts Birth by Sleep resultó ser un digno eslabón de la saga, que logra aprovechar las prestaciones de la portátil de Sony al máximo, ofreciendo una experiencia impecable, ya sea a nivel gráfico como jugable. **Nigromante**

Entre los diversos minijuegos y desafíos que nos ofrece el juego, y que pueden ser jugados tanto solos como en multijugador, encontramos un divertido juego de tablero al más puro estilo Mario Party, y un jueguito de carreras de karting.

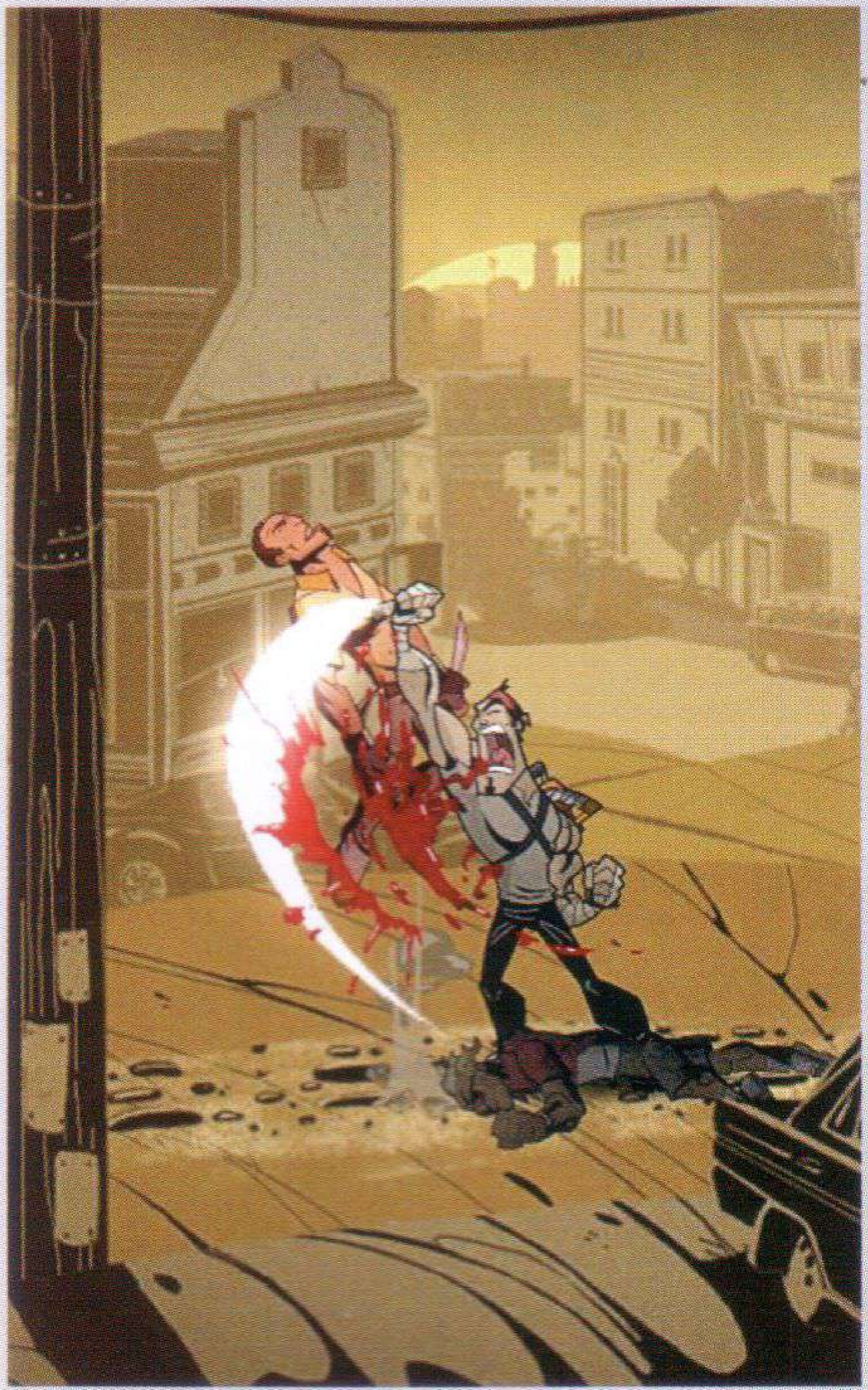
¿LO SABÍAS?

EN ESTA ENTREGA SÓLO HACEN APARICIÓN DE PERSONAJES RELACIONADOS CON LA SAGA FINAL FANTASY, LOS CLÁSICOS MOOGLES, Y ZACK FAIR, PROTAGONISTA DE CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII.

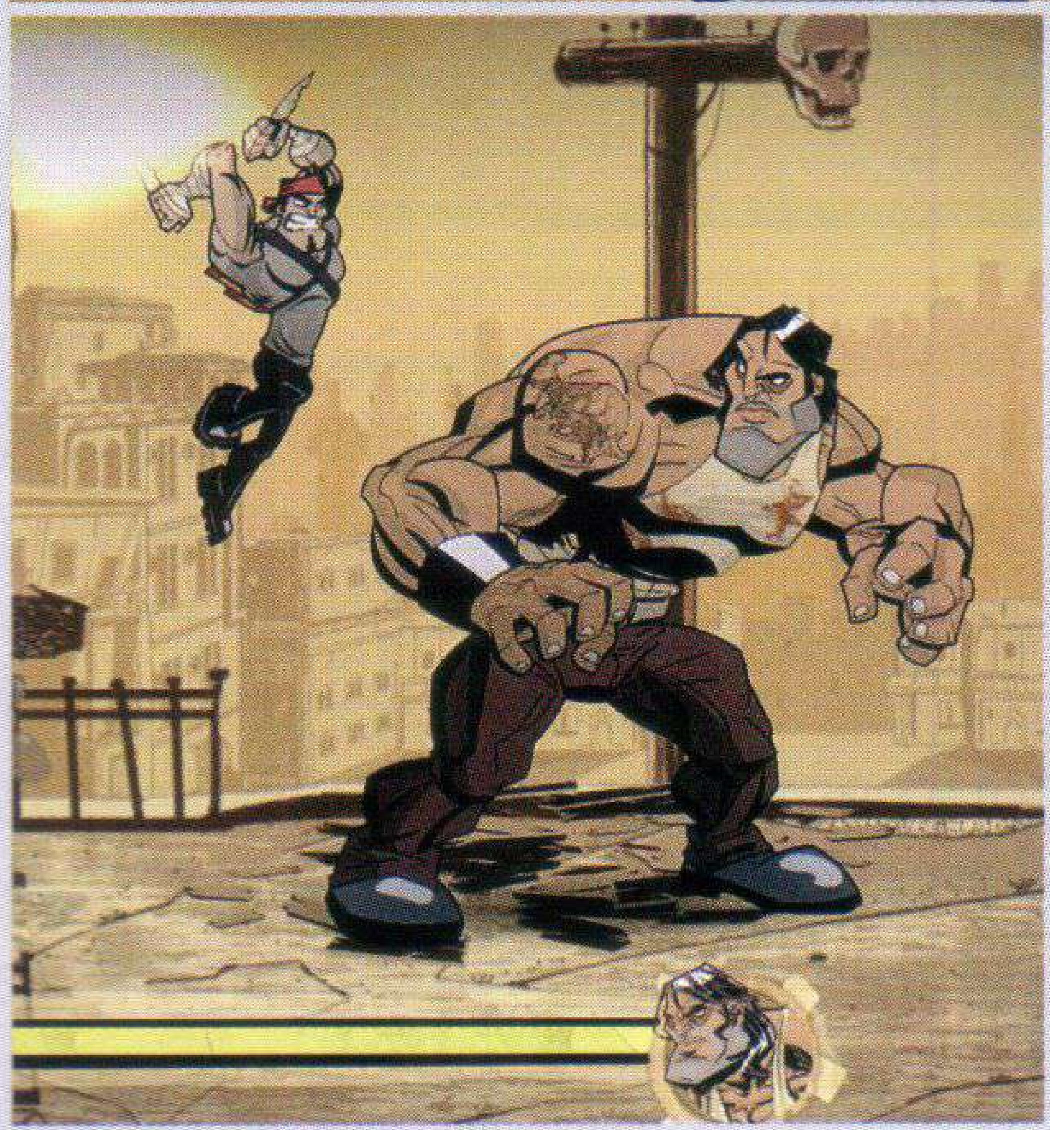
☺ SQUARE Y DISNEY JUNTAS.GRÁFICOS, SONIDO Y JUGABILIDAD EXCELENTE. MINIJUEGOS EN MULTIJUGADOR.

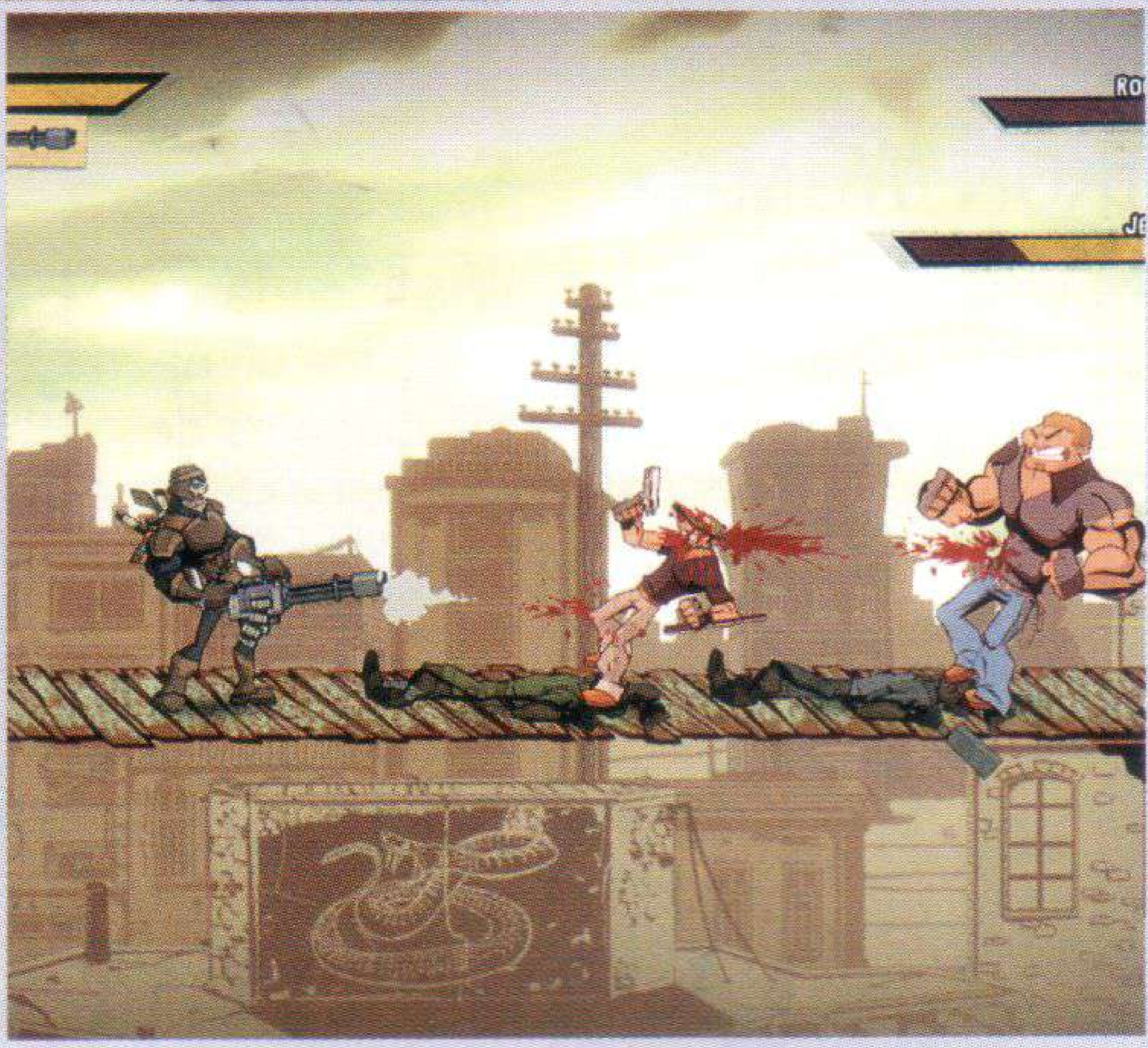
☹ PROBLEMAS DE CÁMARA, ARRASTRES Y TIEMPOS DE CARGA. LOCACIONES REPETIDAS PARA LAS 3 CAMPAÑAS.

PUNTAJE **8.0** DE FÁBULA



▶ XBOX 360 (LIVE ARCADE) PLAYSTATION 3 (PSN)





SHANK

AGUANTEN LOS CUATES

▶ El servicio Arcade de Xbox Live está alcanzando una madurez admirable para sus jóvenes seis añitos. Junto a los similares servicios de Sony y Nintendo, propone lo mejor en juegos descargables: experiencias cortas, precios económicos, y presupuestos moderados. Estos juegos descargables son como aperitivos entre los grandes lanzamientos, pero además presentan oportunidades para estudios pequeños de revivir géneros que habían quedado en el olvido.

Uno de estos géneros es el "beat 'em up" o en su versión castellano / cabeza, "dale piña". Es el género de Kung Fu Master y Double Dragon. Nuestro muchacho empieza a la izquierda de una pantalla y debe ir hacia la derecha golpeando a todos los que se le pasen por delante, usando sus puños y las armas que tenga a su alcance.

Las calles salvajes del norte de México proveen el escenario para las 3 a 5 horas de juego de la historia de Shank, escrita por la brutal birome de Marianne Krawczyc, autora también de las aventuras de Kratos en God of War, fichín tan sangriento y tan engañosamente simple como éste.

Shank es la nueva propuesta de los veteranos de Klei, creadores del juego de ingenio Eets y de la versión Xbox 360 del ninja explosivo N+. A la luz de estas fotos rebosantes de violencia, parece raro pensar en estos creadores de rompecabezas virtuales. Pero mientras avanzamos en el juego (rompiendo cabezas, justamente) resulta cada vez más difícil correr hacia la patota de enemigos y eliminarlos machacando a lo bestia los botones. Claro que no se puede: el juego espera que tengamos una estrategia.

Este sistema de combate, donde cada arma tiene distintos usos, y los combos son esenciales para derrotar a los enemigos más fuertes, tiene mucho en común con las tácticas de los más sofisticados juegos de lucha estilo King of Fighters. Cerca del final, la precisión al momento de atacar y la elección correcta de las armas son esenciales para sobrevivir en este gran juego, resurrección de un género que merece vivir para siempre. **Fichinescu**

¿LO SABÍAS?

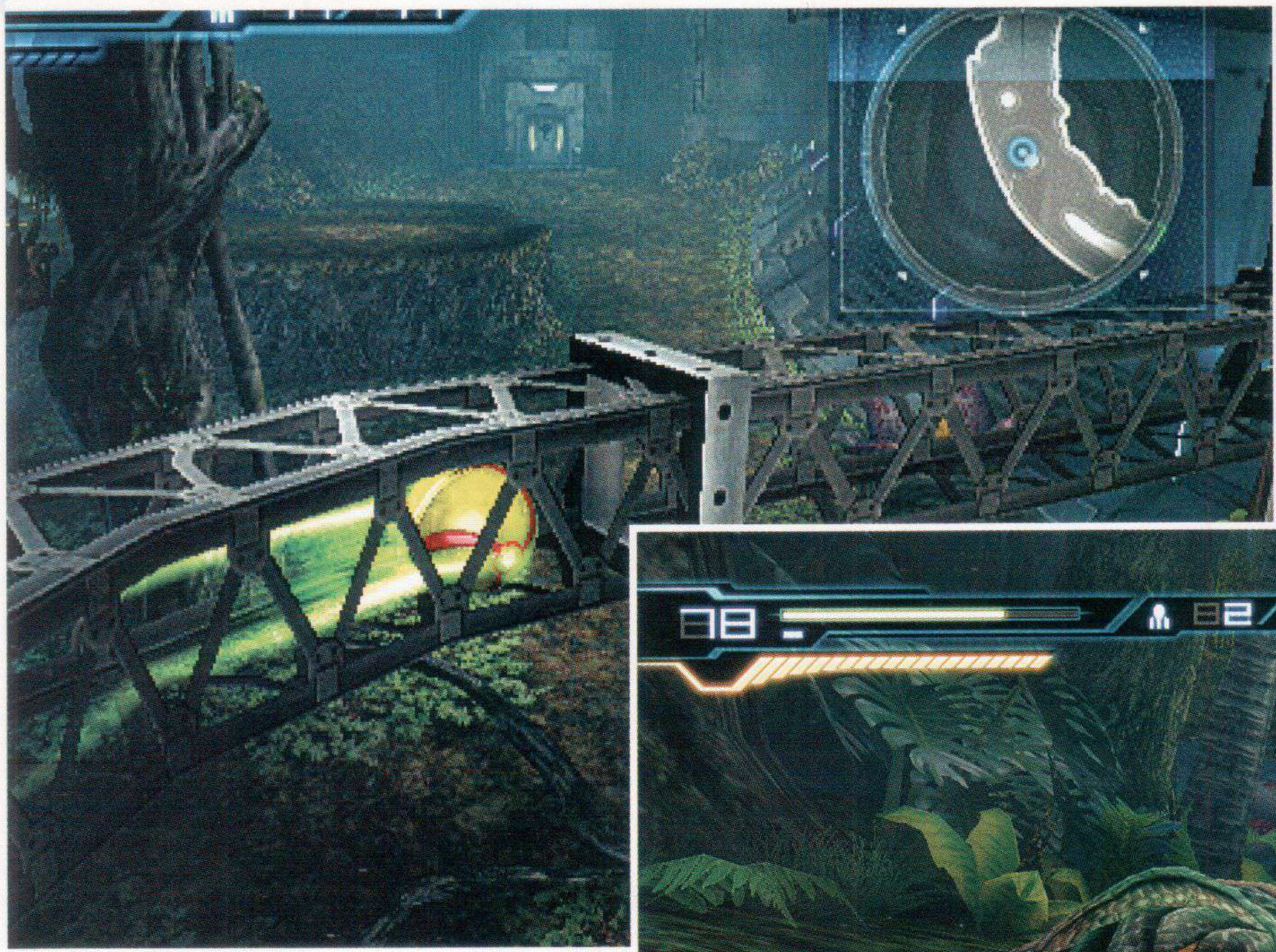
- SHANK INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR COOPERATIVO, PERO EN VEZ DE JUGAR LA MISMA AVENTURA DE UN SOLO JUGADOR, TE PERMITE EXPERIMENTAR CON UN AMIGO EL PASADO DE SHANK Y SU "CARNAL" FALCONE.
- ES RARO QUE UN JUEGO TAN METALERO VENGA CON ROPITA EXTRA, PERO SI TENÉS GANAS, PODÉS VESTIR A SHANK DE WOLVERINE, JASON O DEL MISMO DEATHSPANK.

GÉNERO ACCIÓN **COMPAÑÍA** KLEI **DISTRIBUCIÓN** ELECTRONIC ARTS **SITIO** WWW.SHANKGAME.COM **MULTIJUGADOR** COOPERATIVO LOCAL

☺ LOS DISEÑOS, QUE PARECEN HABER SALTADO A LA VIDA DEL CUADERNO DE UN ADOLESCENTE ULTRAVIOLENTO.

☹ LOS DIÁLOGOS TARANTINESCOS LLEGAN A HINCHAR LAS TARLIPES.

PUNTAJE
8.5
CHIDO BUEY



GÉNERO ACCIÓN / PLATAFORMAS **COMPAÑÍA** TEAM NINJA / NINTENDO **DISTRIBUCIÓN** NINTENDO **SITIO** METROID.COM **MULTIJUGADOR** NO POSEE

METROID: OTHER M

IRON WOMAN

▶A pesar de ser una franquicia importante para Nintendo, Metroid siempre fue un nicho comparado con los otros gigantes de la empresa, especialmente al tratarse de una saga que fue mucho más exitosa en Occidente que en Japón. Lo que quisieron lograr, y desde el punto de vista del juego podemos decir que fue una misión exitosa, es que la serie llegara a la mayor cantidad de jugadores posible. Esta apertura no es el primer intento, ya que Prime intentó lo mismo en su momento. Las similitudes en la intención son muchas: redescubrir los mitos de la saga desde otra perspectiva, contratando gente externa a Nintendo para que inyecten sangre nueva a Metroid. Other M le dio la oportunidad a Team Ninja, en colaboración con Nintendo y guiados nada menos que por Yoshio Sakamoto, el director de todos los Metroid desarrollados internamente, de demostrar que si no son el mejor estudio especializado en juegos de acción en tercera persona, pegan en el palo.

El objetivo de Metroid: Other M es claro: tomar la jugabilidad original de Metroid de NES y modernizarla. El desafío era lograr un juego de acción moderno con tan solo el Wiimote, de manera que no sea complicado para ningún jugador, y que tanto un neófito como un experimentado sientan la misma emoción. En este punto nos debemos sacar el sombrero, ya que con tan solo un direccional y cuatro botones tenemos un juego que se siente completamente moderno. El control es lo más destacable, y creemos que de los tres años de desarrollo que tuvo el proyecto, gran parte

▶ **NINTENDO WII**

En materia gráficos, Other M es de lo mejor que hemos visto en Wii. Nintendo se centró en los detalles de manera obsesiva, con la particularidad de lograr que no haya un contraste muy notorio entre las escenas animadas y el juego. Un par de veces nos sorprendieron con transiciones tan bien logradas que pensamos que todavía estaba corriendo una película.

¿LO SABÍAS?

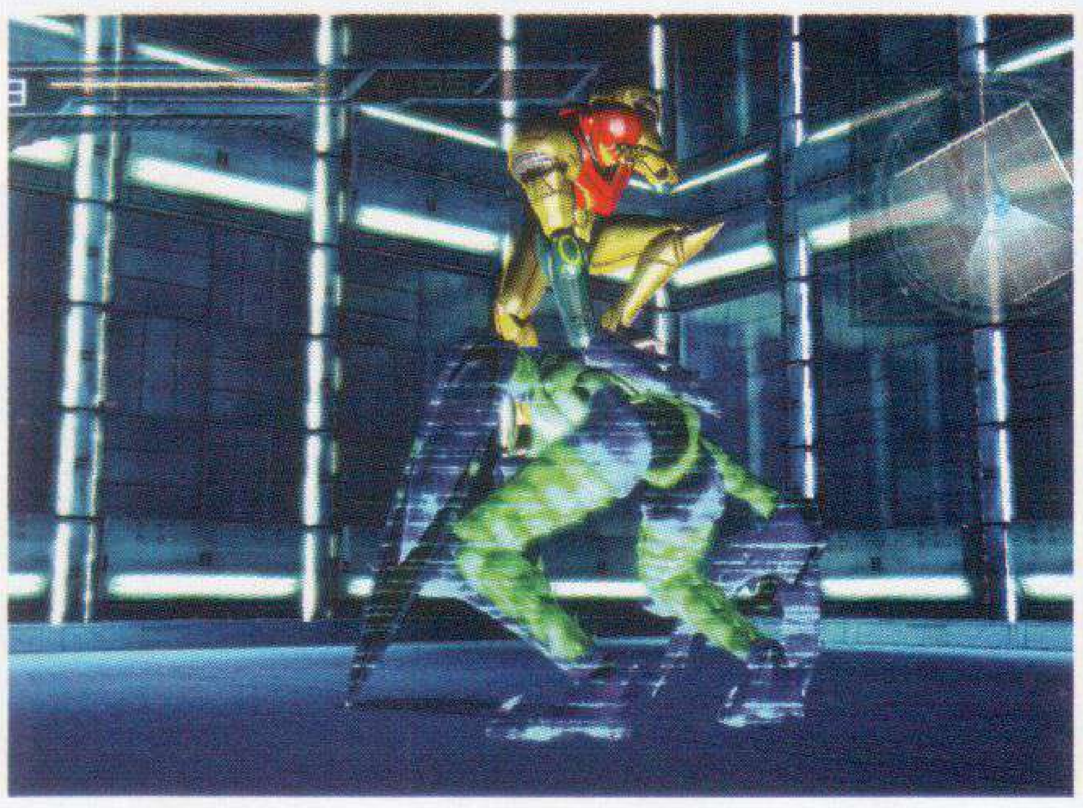
NOS ENCONTRAREMOS CON MONTONES DE VIEJOS CONOCIDOS, NO SOLO ENEMIGOS CONOCIDOS DE LAS AVENTURAS INSIGNES DE LA SAGA, SINO CON VARIAS REFERENCIAS OSCURAS, UN JEFE OCULTO, Y SORPRESAS PROVENIENTES DE JUEGOS COMO METROID FUSION O METROID II.

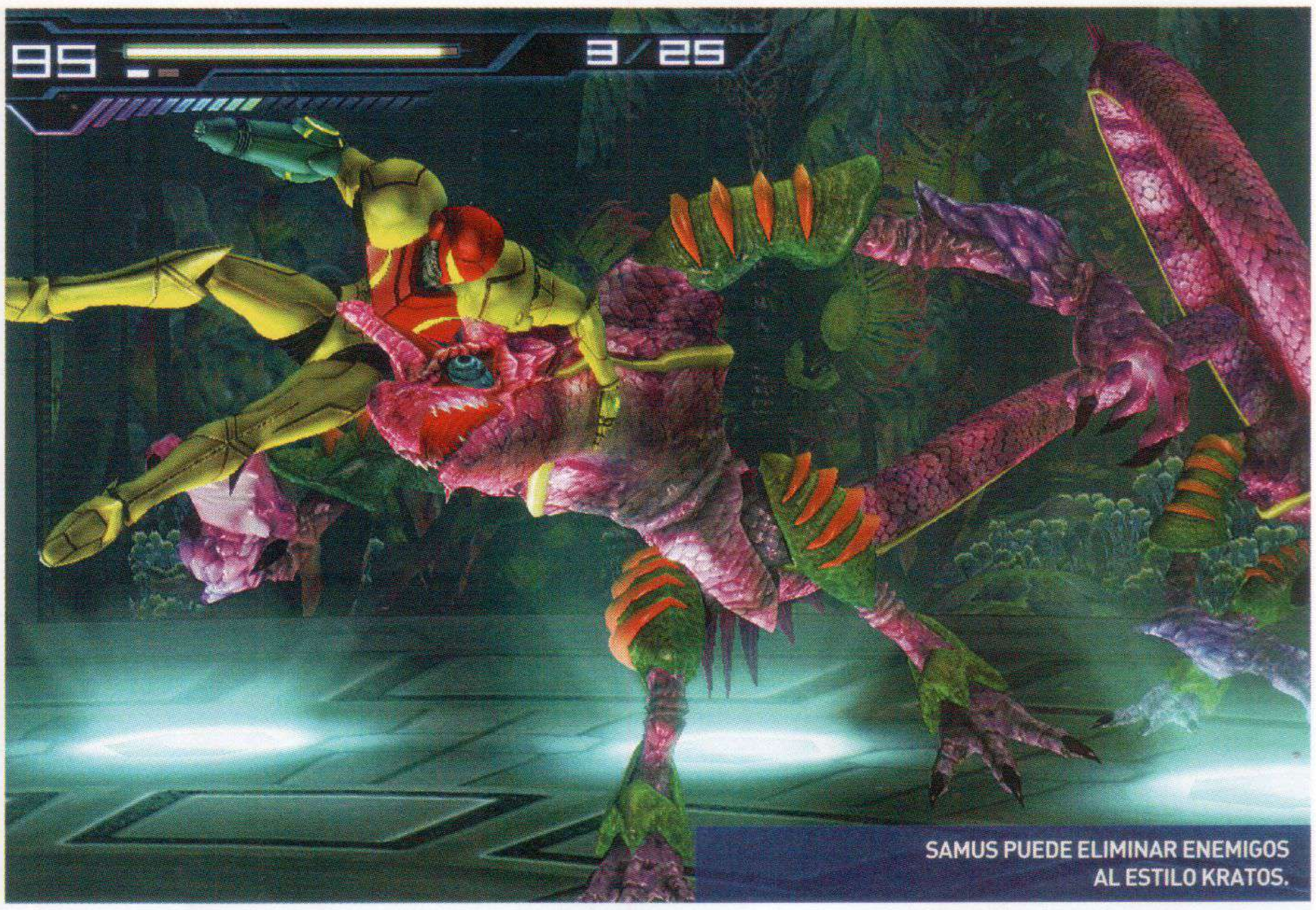
LOS MISILES SOLO PUEDEN UTILIZAR EN LA VISTA EN PRIMERA PERSONA.

se debe haber dedicado a perfeccionarlo. Con el Wiimote horizontal el control es prácticamente el mismo que el de Metroid original, un botón para saltar, otro para disparar, y un tercero para convertirse en bolita. Apuntando el Wiimote al televisor pasamos a una vista en primera persona, en donde no nos podemos mover del lugar, pero podemos apuntar libremente. El ritmo del control y todos los detalles que lo rodean, especialmente el "Sense Move", que consiste en presionar una dirección justo en el momento en que vamos a recibir un impacto de los enemigos para esquivarlo, logran que el juego fluya de una manera natural. La cámara también ayuda muchísimo, y en cada habitación nos damos cuenta que el director no dejo nada librado al azar al respecto.

Sakamoto escribió un guión muy detallado, ubicado temporalmente después de Super Metroid (Super NES, 1994) que nos muestra a Samus como una persona (y cimienta su fanatismo por Alien, película en la que se basaron para crear la saga), una novedad para Nintendo, ya que todos sus personajes son deliberadamente despersonalizados, obviamente para lograr una mayor empatía con el jugador y no complicar de sobremanera a su universo. La historia está bien, no es espectacular, pero hace un buen trabajo y se gana su lugar en la mitología metroidiana, especialmente

COMO ERA DE ESPERARSE DE TEAM NINJA, A SAMUS LE COLOCARON UN BUEN PAR.





SAMUS PUEDE ELIMINAR ENEMIGOS AL ESTILO KRATOS.

porque se encarga de explicar el convulso pasado de su protagonista.

La contra principal del guión es que le robó parte de la libertad que tanto caracteriza a la saga. En los anteriores títulos, especialmente los primeros tres, si el jugador era lo suficientemente habilidoso, podía saltarse porciones de juego ya que no había ninguna historia que lo limitara. Aquí no dejamos de sentir que nos llevan de la mano, principalmente en la primera mitad, resaltado por el hecho de que Samus comienza con casi todas las mejoras de su traje obtenidas en Super Metroid, pero al estar bajo las órdenes de un comandante, este nos tiene que autorizar la utilización de cada una de ellas. En la práctica es muy similar a los anteriores juegos, pero la arbitrariedad hace que este punto resalte, y la mayoría de las veces no está bien resuelto, por ejemplo, Samus se está prendiendo fuego en los escenarios de lava, sin embargo el comandante no nos autoriza el uso del traje Varia, que evitaría todo esa penuria, hasta que en un momento se acuerda que existe, ¿no le podía avisar Samus? Nos la pintan como rebelde, siempre al borde de la corte marcial, pero en la realidad termina siendo muy sumisa.

Una vez que tenemos la mayoría de las actualizaciones activadas, Other M se vuelve una búsqueda del tesoro, similar a los juegos de antaño. El poder explorar en primera persona le permitió a los desarrolladores jugarse a esconder los ítems en los lugares más inesperados, y por más que eliminando todos los enemigos de la habitación se nos indique que en ese lugar hay algo, nos rascamos la cabeza un rato tratando de dilucidar como obtener el ítem (esto también sucede muchas veces cuando debemos avanzar en la historia). Yo soy un experimentado jugador de la saga, y en la primera vuelta solo logré el 52% de los ítems. Hay mucho por explorar. Pero claro, a diferencia de los títulos anteriores, acá exploramos simplemente por el ejercicio en sí, ya que con esa cantidad de ítems recolectados pude acabar el juego sin problemas.

Con Other M, Nintendo y Team Ninja lograron un equilibrio justo, y si bien no es lo espectacular que fueron Super Metroid o Prime en su momento, está a la altura de las circunstancias, y es una gran recomendación para todos los poseedores de una Wii, sean seguidores o no de la saga.

Rockman

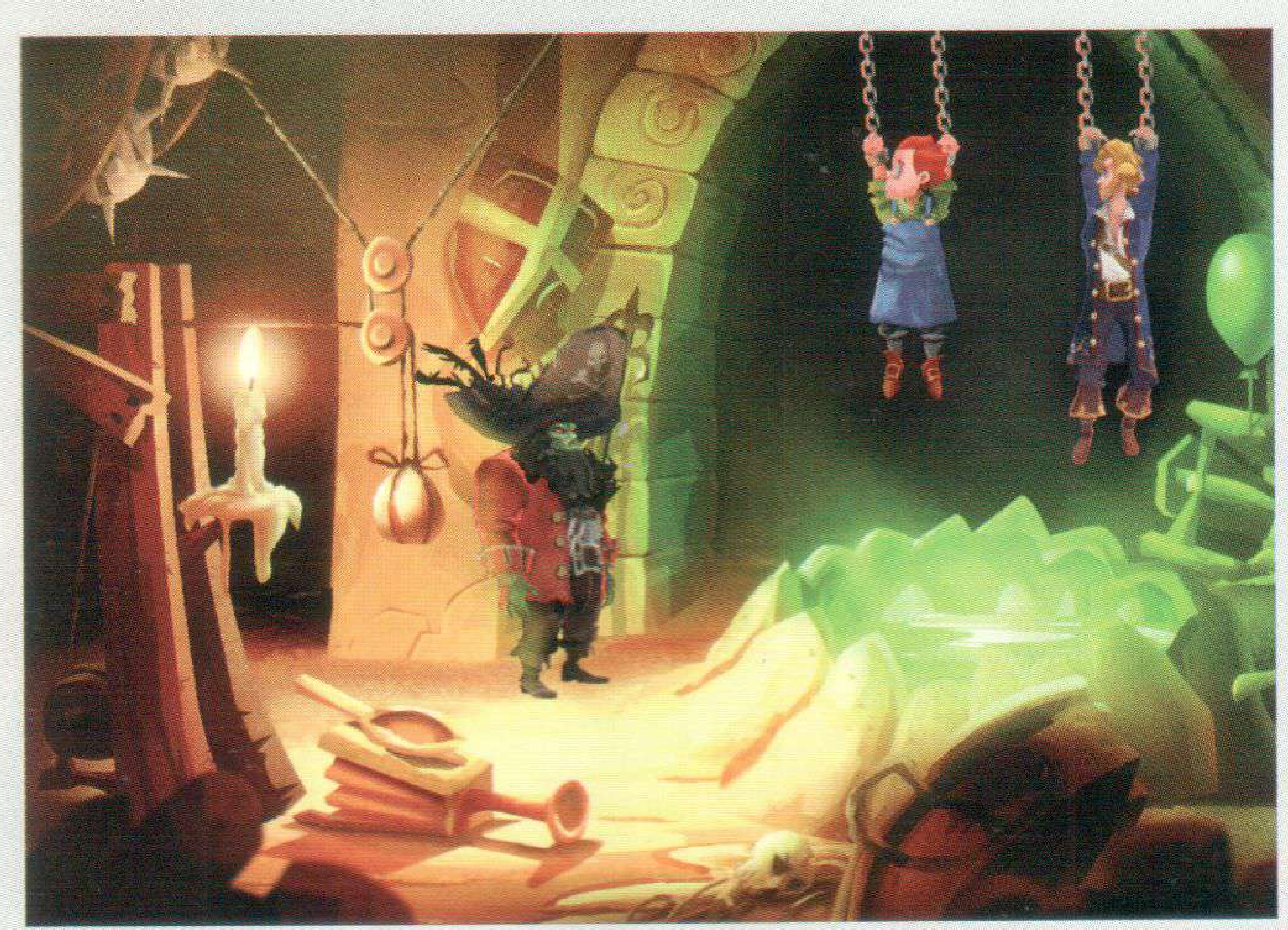
CONTROL SOBERBIO. CÁMARA, ACCIÓN.

MUY LINEAL PARA UN METROID. LA VOZ DE SAMUS ES POBRE.

PUNTAJE

9.0

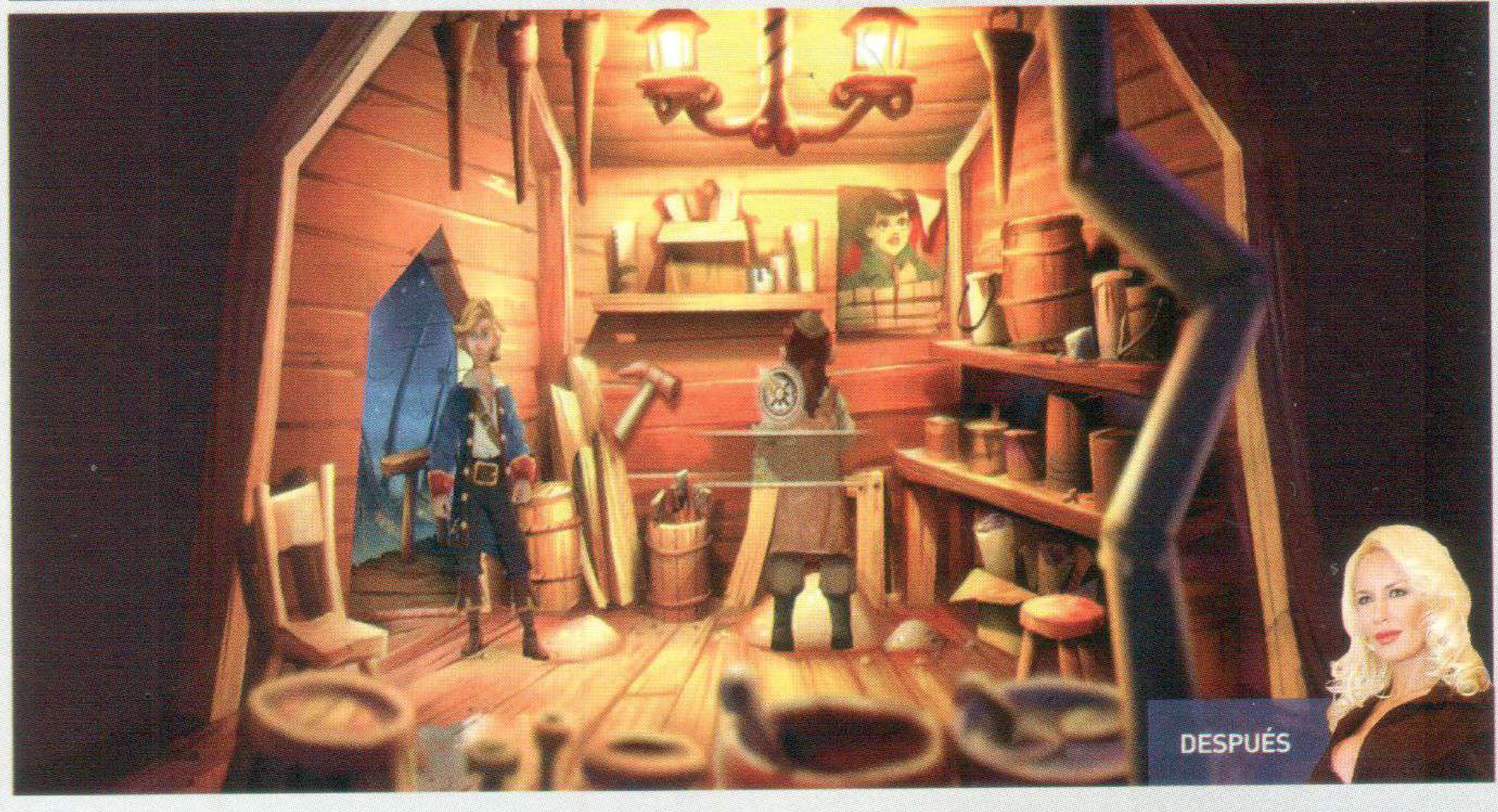
PRIMERA DAMA



PS3 / IPHONE / IPAD / PC / XBOX 360

MONKEY ISLAND 2
DELUXE EDITION
LA MONA SE VISTE DE SEDA

ANTES



DESPUÉS

Da miedo revisar un clásico. En especial un clásico que redefinió nuestra infancia y nuestra forma de entender un arte. Cada vez que volvemos a ver "El Imperio Contraataca", Lando se ve un poco más ridículo, y no hay vuelta que darle al hecho de que Yoda es de goma (en más de un sentido). Esos viejos comics de los X Men tienen mucho de telenovela, y poco de la saga épica que vivía en nuestro recuerdo, y el Monkey Island 2... no. Monkey Island 2 sigue siendo una obra maestra. Intocable, irrepetible, inmejorable.

Quizás esto sea porque Monkey Island 2 es el pináculo de una empresa y de un género. La empresa sigue existiendo, el género ya no. Menos de cinco años después de esta joya, la aventura gráfica ya había muerto, al menos comercialmente. Los autores de Monkey Island 2 se desperdigaron por el mundo fichinero, dándonos alguna sorpresa como Deathspank o Psychonauts, pero jamás alcanzando los picos de esta gran segunda parte.

Para los que no lo conocen, Monkey Island 2 es una aventura gráfica, que cuenta la historia de Guybrush Threepwood, pirata aspirante, decidido a encontrar el tesoro de Big Whoop y recuperar al amor de su vida, Elaine Marley. Las cosas se complican. Mucho. Hay esqueletos que bailan, sacerdotisas vudú, una fortaleza secreta y un final controvertido que los fanáticos aún hoy discuten.

Esta edición especial ofrece mucho contenido por muy poca plata (10 dólares en Steam). Los gráficos fueron completamente recreados, al igual que la banda sonora, y se agregó un modo de "comentario" de los directores y voces para todos los personajes del juego que lamentablemente nadie tradujo al español. La traducción del texto, en cambio, es nueva, y mucho más precisa que la original.

Volver a visitar el mundo de Guybrush es una experiencia agridulce. Esta edición especial es la versión definitiva de un clásico, pero no podemos negar que también es un recordatorio de otra época en la historia de los videojuegos, no necesariamente mejor, pero quizás un poquito más libre. **Fichinescu**

¿LO SABÍAS?

ENTRE LOS CAMBIOS, DESAPARECIÓ LA FAMOSA LISTITA DE VERBOS DEBAJO DE LA PANTALLA EN POS DE UN SISTEMA SIMPLIFICADO, PERO SI QUERÉS METERTE EN EL TÚNEL DEL TIEMPO, CON SOLO APRETAR UNA TECLA EL JUEGO ENTERO REVIERTE A LA VERSIÓN ORIGINAL. GRÁFICOS VGA, SIN VOCES, Y LOS BENDITOS VERBITOS.

PC	RECOMENDADA
OPERATIVO	XP / VISTA / 7
MICRO	INTEL PENTIUM 4 3GHZ / AMD ATHLON 64 3000+2 GB
MEMORIA	256MB XP / 512MB VISTA
VIDEO	128MB CON SHADER 2.0

☺ EL ARTE. EL MODO DE COMENTARIO. PERO EN ESPECIAL, EL PRECIO.

☹ LAS VOCES PODRÍAN ESTAR DOBLADAS. ¿POR QUÉ NO HAY VERSIÓN DS O PSP?

PUNTAJE
9.5
MONISIMO

GÉNERO AVENTURA GRÁFICA **COMPAÑÍA** LUCASARTS **DISTRIBUCIÓN** LUCASARTS **SITIO** WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/MONKEYISLAND2 **MULTIJUGADOR** NO POSEE

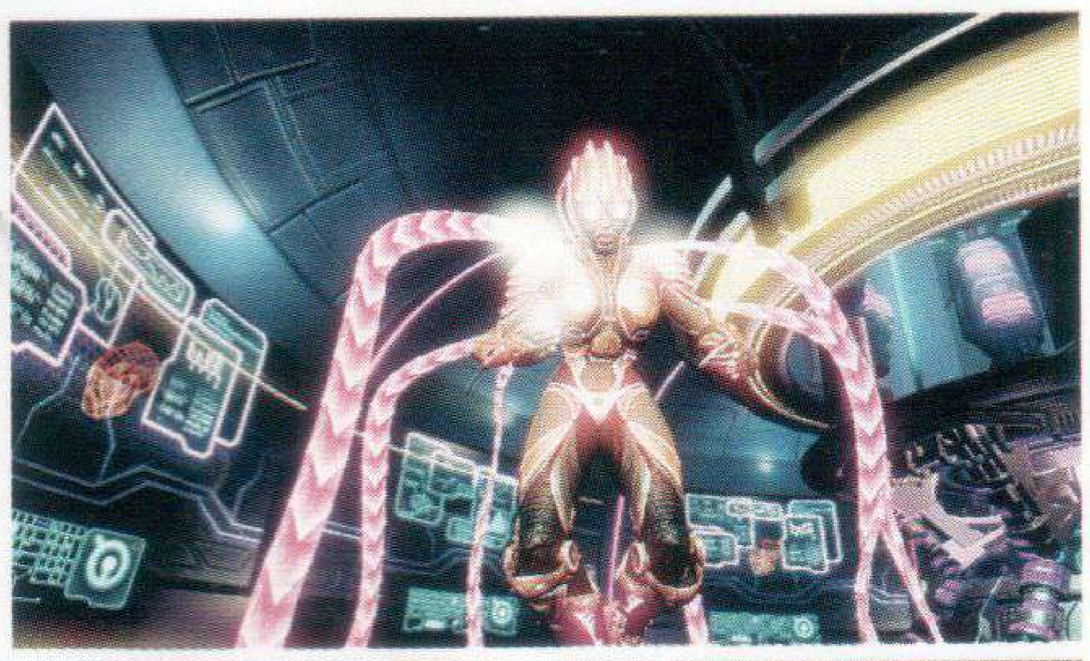
▶ PLAYSTATION 3 / XBOX 360

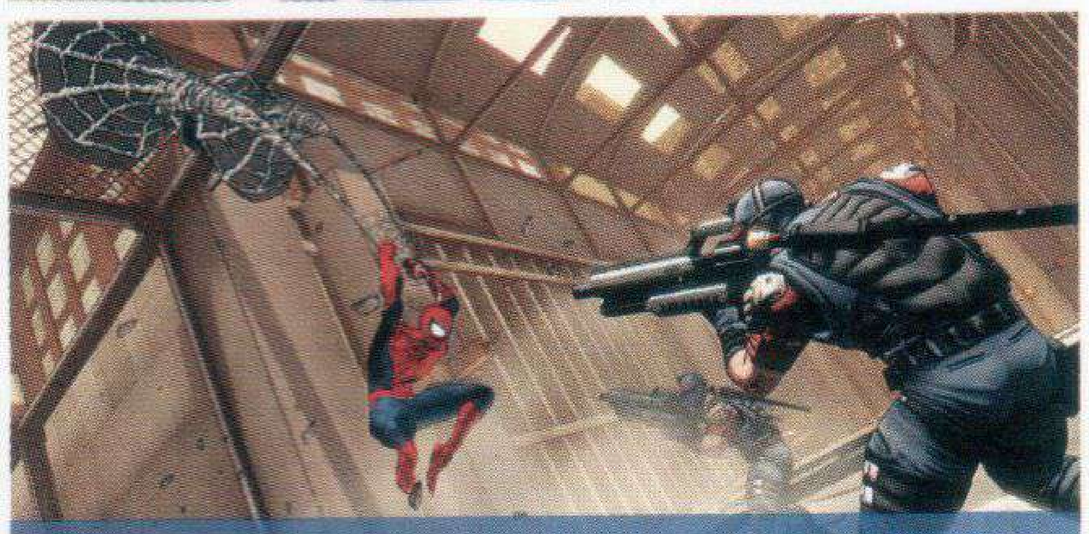
SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

CUATRO ARÁCNIDOS, UN MISMO VIDEOJUEGO

GÉNERO ACCIÓN EN TERCERA PERSONA **COMPAÑÍA** BEENOX **DISTRIBUCIÓN** ACTIVISION **SITIO** SPIDERMANDIMENSIONS.MARVEL.COM **MULTIJUGADOR** NO POSEE

▶ Algunos de los que trabajamos en Loaded somos, como no podía ser de otra manera, fanáticos del cómic americano. Es por ello que el lanzamiento de un nuevo juego de Spider-Man, creado desde cero y guionado por el mismísimo Dan Slott nos supo entusiasmar como pocos. Podría decirse que nos esperábamos algo similar a lo que sucedió en su momento con Batman: Arkham Asylum. El resultado está a la vista en el puntaje que acompaña este análisis, y quizás nos sintamos un tanto decepcionados por no tener entre nosotros a un candidato para el juego del año. Aún así, estamos en presencia de un producto por demás sólido, ideal para los fanáticos de Peter Parker, y del universo Marvel en general. Veamos por qué. A diferencia de lo que sucedía en el mencionado Batman: Arkham Asylum, en Shattered Dimensions no se recurre a una historia oscura e intrigante, sino que se trata de explotar las características propias del personaje. Es decir, prepárense para disfrutar de una aventura desenfadada, repleta de alusiones al universo Marvel, y donde Spidey se convierte en un showman de primer nivel. Las apariciones de los villanos más característicos del cómic, e incluso de un personaje fenomenal como Deadpool resultan sencillamente espectaculares, manteniéndose la diversión en todo momento. El único inconveniente del argumento tiene que ver con que falta un toque de dramatismo y/o tensión que obligue al jugador a mantenerse atento frente al televisor. Esto se debe a que deberemos controlar a Spider-Man en cuatro universos alternativos distintos, lo que hace prácticamente imposible la introducción de alguna motivación dramática. Lo que sí nos genera ganas de seguir jugando y jugando es el apartado audiovisual. Por un lado tenemos unos gráficos sensacionales, que captan a la perfección la esencia de la historieta,

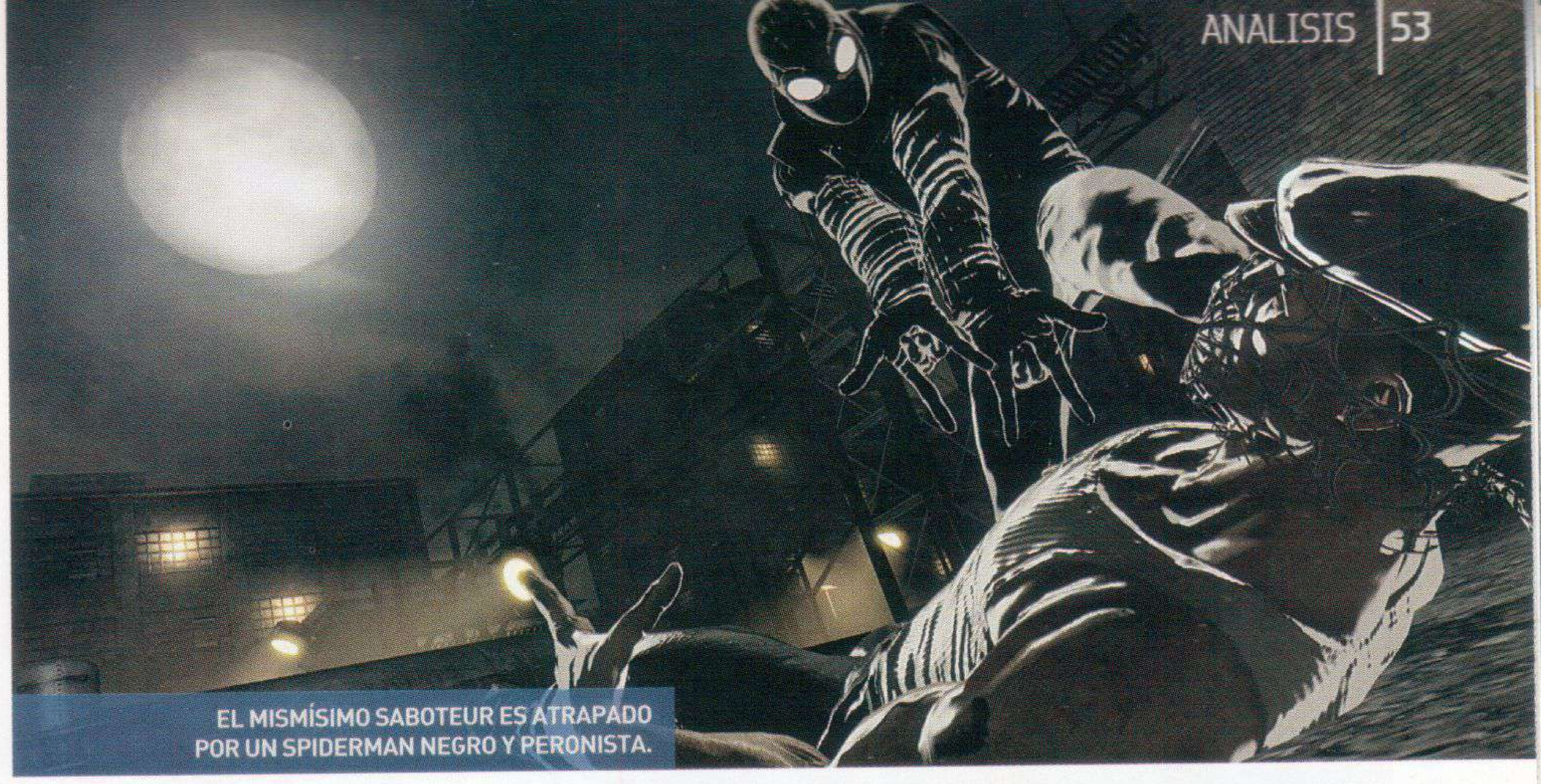




NO MATEMOS A LOS POCOS HEROES QUE QUEDAN EN ESTE PAÍS

¿LO SABÍAS?

ALGUNAS ESCENAS INCORPORAN UN DIVERTIDÍSIMO COMBATE EN PRIMERA PERSONA, AL MEJOR ESTILO PUNCH OUT.


EL MISMÍSIMO SABOTEUR ES ATRAPADO POR UN SPIDERMAN NEGRO Y PERONISTA.

El juego incorpora un sistema de desafíos dentro de los escenarios que permitirán acceder a nuevas técnicas de combate, muchas de las cuáles serán esenciales para derrotar a los enemigos de los niveles más avanzados.

combinando un estilo "comiquero" con la más reciente tecnología gráfica. Y por otro tenemos un sonido que se antoja insuperable, y que incluye las participaciones de estrellas como Neil Patrick Harris –Barney en How I Met Your Mother- o el mismísimo Stan Lee, quien se encarga de narrar lo que sucede en pantalla. Si a esto le sumamos una galería de arte que deberemos ir habilitando a medida que avanzamos en la aventura, tenemos como resultado una gran victoria.

Sin embargo, es en la jugabilidad donde se producen las falencias más importantes. Como se imaginarán, el jugador deberá controlar a Spidey en tercera persona, pudiendo moverse a pie o por los aires a través de su telaraña. El trabajo realizado para emular la movilidad del arácnido es realmente bueno, pero también inconsistente. En algunos escenarios es posible quedarse atascado en el aire, a la vez que algunos saltos se complican debido a la presencia de ciertos problemas con el manejo de la cámara. Con el combate sucede algo similar. Si tenemos que analizar el esquema de peleas en general, también debemos decir que ha sido resuelto de modo satisfactorio, incluyendo una gran variedad de movimientos y técnicas que se irán habilitando progresivamente. Pero el problema está con la repetitividad de objetivos en general, y de enemigos en particular, por más que las cuatro dimensiones alternativas ofrezcan una interesante variedad. Y hablando de estas últimas, no todas han sido lo suficientemente pulidas en lo que se refiere a la jugabilidad. De todos modos, a no equivocarse. Spider-Man: Shattered Dimensions es un muy buen juego, aunque da la sensación de que podría haberse convertido en un clásico de no ser por algunas fallas bastante puntuales. **666**

Las cuatro dimensiones incorporadas –Amazing, Ultimate, 2099 y Noir- están muy bien ambientadas, aunque las misiones de sigilo no terminan de encajar en el contexto general de exploración y combate.

¿LO SABÍAS?

ASÍ COMO BATMAN: ARKHAM ASYLUM INCORPORABA UN MODO DETECTIVE, SHATTERED DIMENSIONS CUENTA CON UNA OPCIÓN SIMILAR, EN LA CUAL SPIDEY UTILIZARÁ SU SENTIDO ARÁCNIDO PARA DESCUBRIR DETERMINADOS SECRETOS.

☺ APARTADO AUDIOVISUAL SOBRESALIENTE. MUY DIVERTIDO, ESPECIALMENTE EN LOS DIÁLOGOS. JUGABILIDAD BIEN RESUELTA.

☹ EL GUIÓN NO TERMINA DE ENGANCHAR. UN TANTO REPETITIVO. ALGUNOS ERRORES EN LA JUGABILIDAD.

PUNTAJE
7.5
PEGAJOSO

HEROES SON LOS MÉDICOS QUE SALVAN VIDAS DÍA A DÍA.

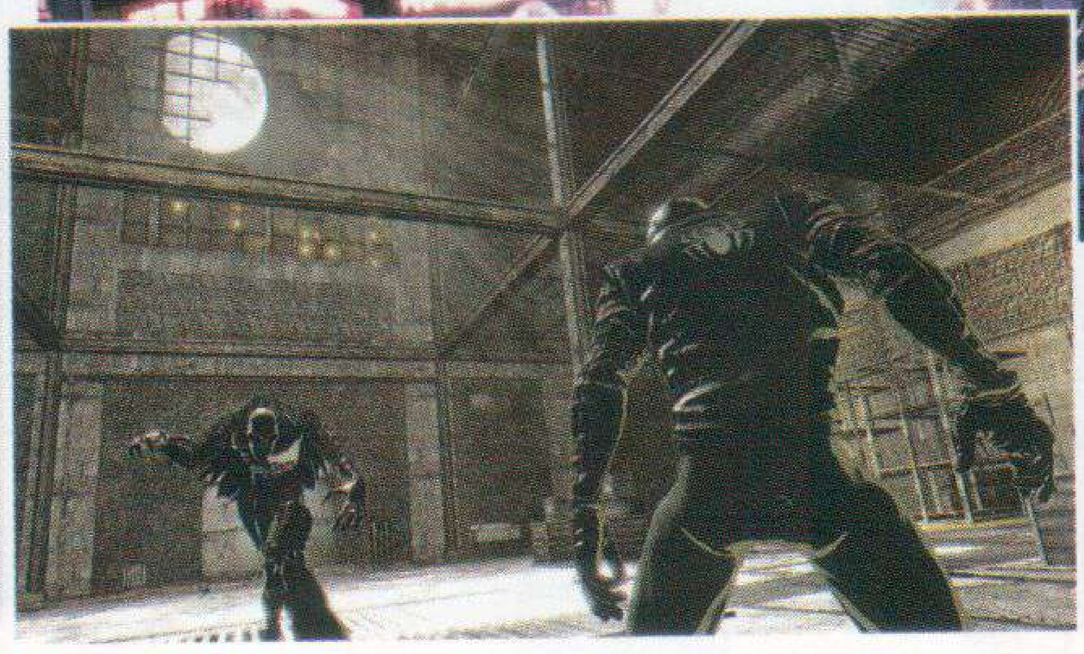
NINTENDO WII

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

LEVEMENTE FUERA DE FOCO

Como era de imaginarse, la versión para Nintendo Wii de Spider-Man: Shattered Dimensions es la más floja de todas. Y no porque gráficamente sea la más pobretona de las tres disponibles para consolas, sino porque la implementación de los controles propios de la consola no ha sido del todo satisfactoria. Para empezar, vale aclarar que ni la historia ni los niveles se encuentran recortados, por lo que los muchachos de Beenox han hecho un gran trabajo en ese aspecto. En ningún momento el jugador siente que está ante una edición "de compromiso", o lanzada a las apuradas. Sin embargo, tampoco hay mejoras, por lo que los mismos defectos que hemos señalado en el otro análisis están presentes, acompañados por algunos otros. Estos últimos tienen que ver con el manejo manual de la cámara al momento de recorrer los distintos escenarios, y que puede convertirse en un verdadero dolor de cabeza. La situación se ve potenciada por los irregulares diseños de escenarios, que al ser tan diversos, no todos cuentan con el mismo nivel de calidad. Habiendo ya señalado los defectos, pasemos a las virtudes. Los cuatro protagonistas disponibles, cada uno representando un universo alternativo, cuentan con habilidades y ambientaciones propias, muy bien logradas en todo sentido. A su vez, tanto las peleas comunes, como los combates contra jefes de nivel resultan espectaculares, debiendo ser mencionada especialmente la batalla final. En lo que respecta a la campaña, la misma puede completarse en unas diez horas, aunque la gran cantidad de extras nos obligan a repetir los niveles un par de veces, para así no dejar nada por recorrer. A esto hay que sumarle una buena cantidad de desafíos y un apartado técnico que también se luce en esta edición, por lo que los fanáticos del arácnido que no cuenten con una consola de alta definición, se encontrarán con una versión para Wii muy interesante. **666**

EL NIVEL EN EL QUE NOS DISFRAZAMOS DE SPAWN ES REALMENTE ESCALOFRIANTE POR DONDE SE LO MIRE.



¿LO SABÍAS?

EN LOS COMBATES EN PRIMERA PERSONA ES POSIBLE UTILIZAR EL CONTROL POR MOVIMIENTOS PARA IMITAR LOS PUÑOS DE SPIDEY, LO CUAL RESULTA MUY DIVERTIDO Y OTORGA VARIEDAD AL SISTEMA DE PELEA.

NADA QUE ENVIDIARLE A LAS OTRAS VERSIONES. IGUAL DE DIVERTIDO Y RECOMENDABLE.

A LOS DEFECTOS ORIGINALES, HAY QUE SUMARLE UNOS PROBLEMAS CON LA CÁMARA.

PUNTAJE **7.0** ATRAPANTE

GÉNERO ACCIÓN EN TERCERA PERSONA **COMPAÑÍA** BEENOX **DISTRIBUCIÓN** ACTIVISION **SITIO** SPIDERMANDIMENSIONS.MARVEL.COM **MULTIJUGADOR** NO POSEE

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

SEGUNDA OPORTUNIDAD... DESAPROVECHADA

Dicen que el ser humano es el único animal que comete dos veces el mismo error. Esa hipótesis bien podría ser corroborada con Tom Clancy's H.A.W.X. 2, segunda parte de un juego de aviación que ya en su momento se había quedado en un punto medio entre la simulación y el estilo propio de los arcades. La versión original supo recibir críticas importantes, no sólo referidas a la jugabilidad, sino también al apartado audiovisual y al argumento. Los desarrolladores, entonces, decidieron tomarse su tiempo para crear una secuela que hace las veces de última chance para la joven franquicia. Se imaginarán que el resultado vuelve a ser decepcionante en prácticamente todos sus aspectos. Para empezar, la historia no ofrece nada nuevo, y podría definirse como un rejunte de todos los lugares comunes que pueden apreciarse en las obras de Tom Clancy. De todos modos, las escenas cinemáticas están bien desarrolladas, en especial si las comparamos con los gráficos del juego en movimiento. Texturas de baja resolución y efectos de bajísima calidad nos permiten confirmar que la tan esperada mejoría en este aspecto no ha llegado. Resta hablar de la jugabilidad, que sigue manteniéndose en un punto medio entre el realismo y el arcade. El resultado no es del todo malo, ya que la simplicidad de controles disminuye bastante la curva de aprendizaje. Incluso las misiones pueden tornarse bastante divertidas, en especial en cooperativo. Lo lamentable es la repetitividad de las misiones, acompañadas por una escasa cantidad de opciones para jugar en línea. Y si a esto le sumamos el hecho de que los movimientos de navegación incorporados –en donde se incluye el despegue y aterrizaje del avión– no encajan con la estructura general de las misiones, se nos hace en extremo complicado recomendar esta nueva producción de Ubi-

"NO ME COSTÓ DEMASIADO QUE ESTE JUEGO FUERA COHERENTE CON EL RESTO DE MIS FRANQUICIAS"

EL COOPERATIVO RESULTA MUY DIVERTIDO, LO MISMO QUE ALGUNAS MISIONES.

JUGABILIDAD IRREGULAR Y CARENTE DE COMPLEJIDAD. HISTORIA POCO IMAGINATIVA.

PUNTAJE **5.5** VOLADOR

GÉNERO UBISOFT ROMANIA **COMPAÑÍA** UBISOFT **DISTRIBUCIÓN** LUCASARTS **SITIO** WWW.HAWXGAME.UK.UBI.COM **MULTIJUGADOR** OCHO JUGADORES EN LÍNEA

▶PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

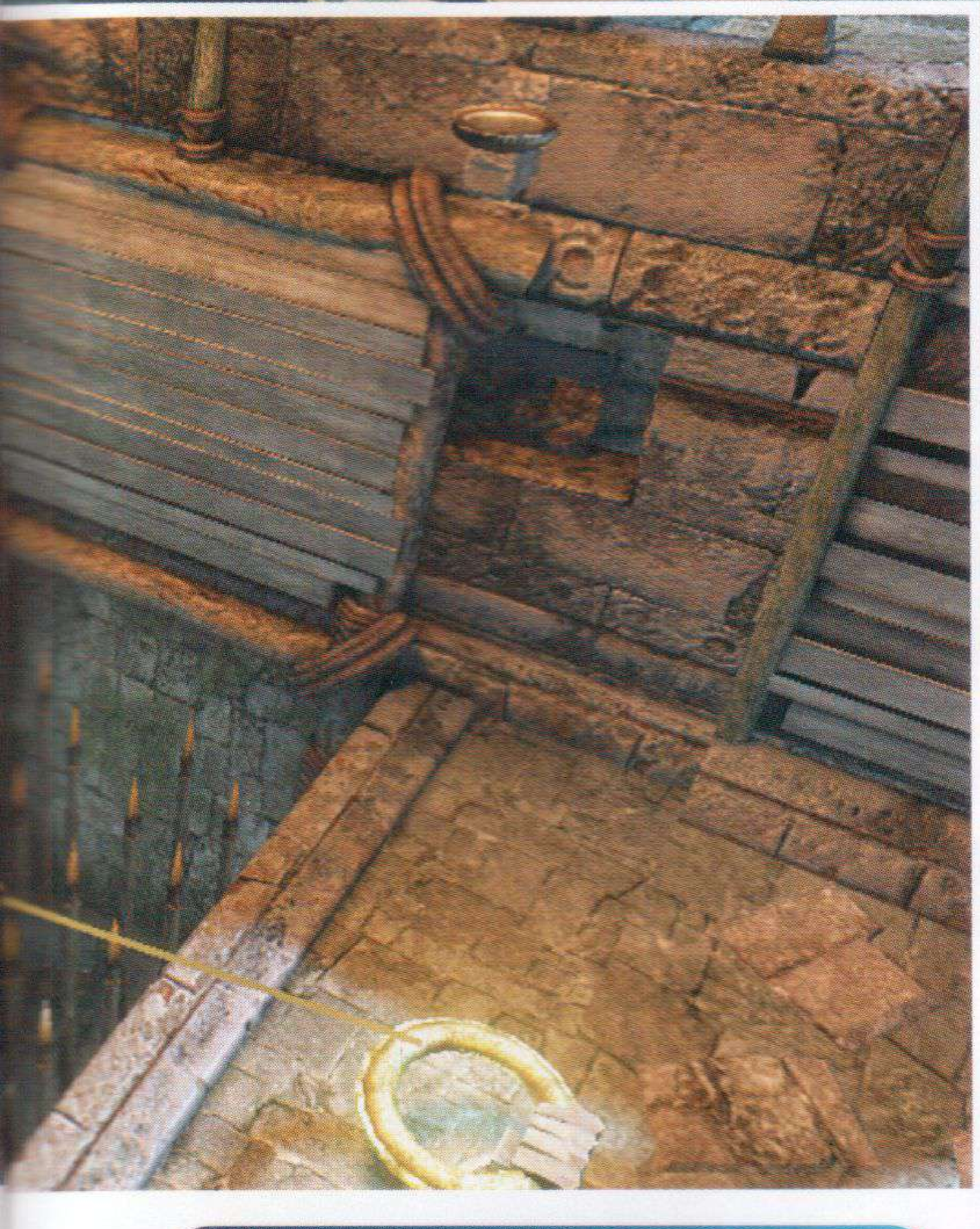
LARA ESTÁ DE VUELTA, Y CON CHONGO DE LA MANO

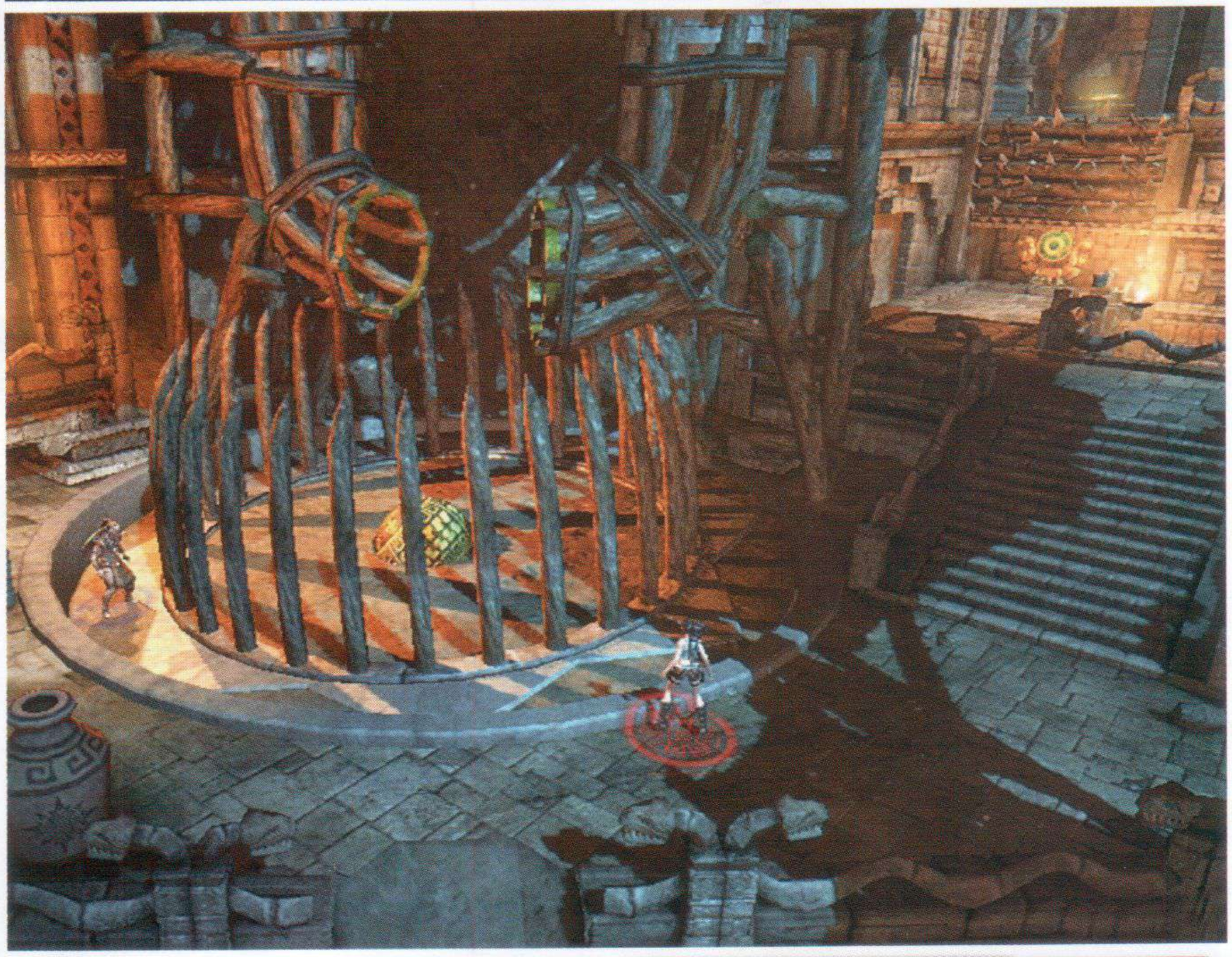
▶ Cuando nos enteramos de que Lara Croft iba a embarcarse en una aventura que renovaría por completo los fundamentos hasta ahora conocidos de la famosa serie de Eidos, no podíamos evitar tener cierta desconfianza ante un inesperado e inusual rediseño de esta magnitud. Pero el que no arriesga, no gana, y la gente de Crystal Dynamics realmente nos demostró que no hay que tenerle miedo a los cambios. Lara Croft and The Guardian of Light es lo último que alguna vez hubiéramos imaginado ver en un título protagonizado por la famosa arqueóloga, pero eso no evita que se trate de un título por demás excelente, divertido y que a pesar de sus diferencias, se las arregla para conservar la esencia original de la saga. Estamos ante un juego de acción isométrico al más puro estilo Marvel Ultimate Alliance, pero que cuenta con su propio toque de originalidad, debido a que combina la jugabilidad "hack and slash" de títulos de la camada de Diablo con la de los tradicionales fichines de navecitas, o tirines, como más les guste llamarlos, debido al empleo de las armas de fuego de nuestra heroína. Pero a pesar de su naturaleza de acción, el juego nos deja ante un diseño de escenarios muy característico de la saga original, con exploración libre, desafíos, segmentos de plataformas, y una gran variedad de puzles pensados para resolver de diferentes maneras, dependiendo si nos encontramos solos o jugando en cooperativo. Y es justamente en esta mezcla de elementos, tan eficazmente lograda, en donde más se luce el juego, aspecto que se ve notablemente potenciado en su modalidad multijugador. Recuerden que otras de las peculiaridades de esta nueva aventura de Lara, es que estará acompañada de un guerrero maya en paños menores llamado Totec, equipado con escudo y lanza, que podrá ser controlado por el segundo jugador que decida sumarse a la partida. A la hora de afrontar los niveles de a dos jugadores, las situaciones deberán ser superadas mediante el trabajo en equipo, aprovechando de manera sabia las cualidades de cada personaje. Lara puede utilizar su gancho para permitirle a su compañero maya colgarse de él, o sostenerlo desde otro extremo de un acantilado para permitirle cruzar. Otro aspecto a tener en cuenta, es que cada personaje se juega de manera completamente distinta, otorgándole una mayor variedad a la mecánica de juego. Lástima que la única manera de utilizar al guerrero maya, o pelear junto a él, sea durante la modalidad cooperativa, por lo que aquellos que no tengan la posibilidad de jugarlo con amigos, van a estar perdiéndose una porción muy grande del juego. Lara Croft and The Guardian of Light es un título que pese a su naturaleza des-

"ESTO YA LO HACIA YO HACE AÑOS... ¡Y SALTANDO MONOS!"

Repartidos a lo largo de todos los niveles, encontramos cuartos marcados con una calavera, que cumplirán el papel de salas de desafío, algunas pensadas para un jugador, y otras que sólo podrán ser superadas con la ayuda de un segundo jugador, mediante el trabajo en equipo, algo que nos recuerda mucho a los desafios especiales de Little Big Planet, y que nos beneficiarán con interesantes recompensas.

"LES TIRO UNA BOMBA. HACE HORAS SE PUDO VER A LARA CROFT MUY BIEN ACOMPAÑADA POR UN FORNIDO MOROCHO, TOMANDO UN CAFÉ EN LA ZONA DE PALERMO"





GÉNERO ACCIÓN **COMPAÑÍA** CRYSTAL DYNAMICS **DISTRIBUCIÓN** SQUARE ENIX **SITIO** WWW.LARACROFTANDTHEGUARDIANOFLIGHT.COM **MULTIJUGADOR** 2 JUGADORES COOPERATIVO

¿LO SABÍAS?

EL JUEGO UTILIZA EL MISMO MOTOR QUE TOMB RAIDER: UNDERWORLD

cargable, tiene tanto para ofrecernos, y cuenta con un nivel de producción tan remarcable, que perfectamente podría haber sido lanzado en formato estándar. Sus para nada despreciables 10 horas promedio de juego, y la infinidad de objetivos secundarios y desafíos opcionales que nos ofrece la aventura, obsequian a los usuarios con una gran dosis de rejugabilidad, ni hablar si tenemos la posibilidad de jugarlo en cooperativo. Un producto que realmente vale cada centavo invertido en él. **Nigromante**

DESARROLLO DE NIVELES Y DESAFÍOS. SATISFACTORIO MODO COOPERATIVO.

AUSENCIA DE COOPERATIVO EN LÍNEA. SOLO SE PUEDE JUGAR CON TOTEC EN MULTIJUGADOR

PUNTAJE
9.0
MACANUDO

GÉNERO ACCIÓN EN TERCERA PERSONA **COMPAÑÍA** IO INTERACTIVE **DISTRIBUCIÓN** EIDOS INTERACTIVE **SITIO** KANEANDLYNCH.COM **MULTIJUGADOR** 12 JUGADORES ONLINE

MORGADO PUEDE DISPARAR Y BAILAR CLÁSICOS DE LOS 80'S AL MISMO TIEMPO

PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

EL DÚO PARDEHDPS

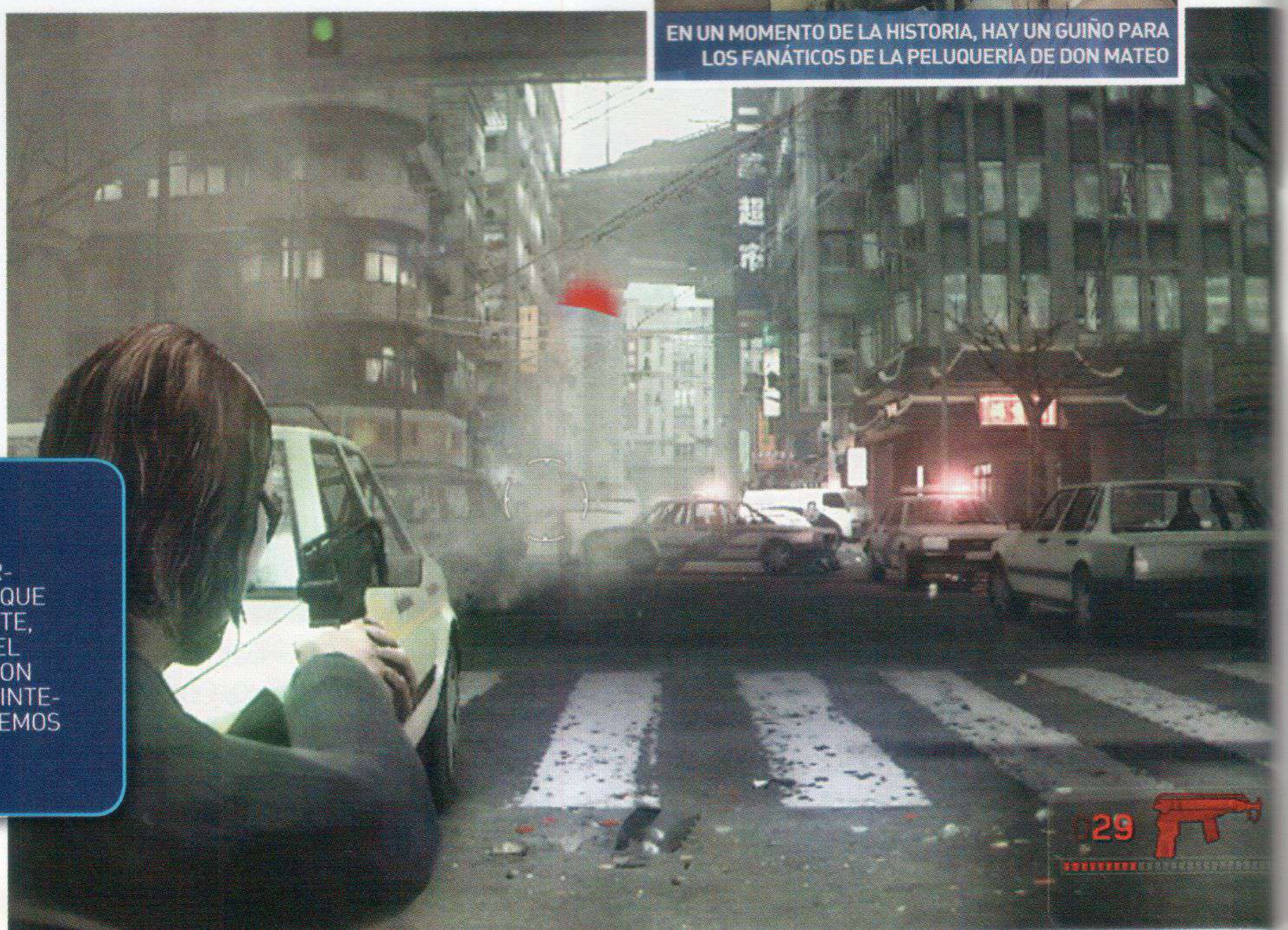
Tras un primer título que no llegó a colmar las expectativas creadas, los antihéroes Kane y Lynch están de vuelta con un segundo título que mejora al original en todos sus aspectos.

En esta ocasión, Lynch –que gracias a la ayuda de la medicación mantiene sus brotes psicóticos dentro del límite de lo tolerable- recibe a su viejo compinche Kane en Shanghai, para que éste último lo ayude en un asuntillo de tráfico de armas, no sin antes pasar a hablar un rato con un deudor, una pavada sin importancia. Naturalmente, las cosas tardan poco y nada en irse al infierno, y nuestras dos lacras se ven envueltas en una guerra de pandillas con las calles de la metrópoli china como escenario.

A simple vista, lo primero que llama la atención de Kane & Lynch 2 es su singular estética: los gráficos usan efectos de sobreexposición y distintos destellos de lente, además de efectos de pixelado en los cadáveres con disparos en la cabeza y en los desnudos. Por otra parte, el juego emplea un sistema de cámara en mano, bien amateur, que sigue a nuestros personajes al estilo de la película Cloverfield, a diferencia de que, además, la cámara pareciera estar controlada por un camarógrafo pasado de cafeína. Sin duda es un recurso interesante –que además es opcional, pudiendo deshabilitarse desde el menú-, bien pensado para mostrar la adrenalina y el vértigo que proponen la acción constante de la campaña –que tiene a Lynch como protagonista principal y a Kane como partenaire controlado por la inteligencia artificial-, que si bien no es muy larga, lo que no ofrece en duración, sí lo hace en intensidad.

El juego emplea un arma principal y una

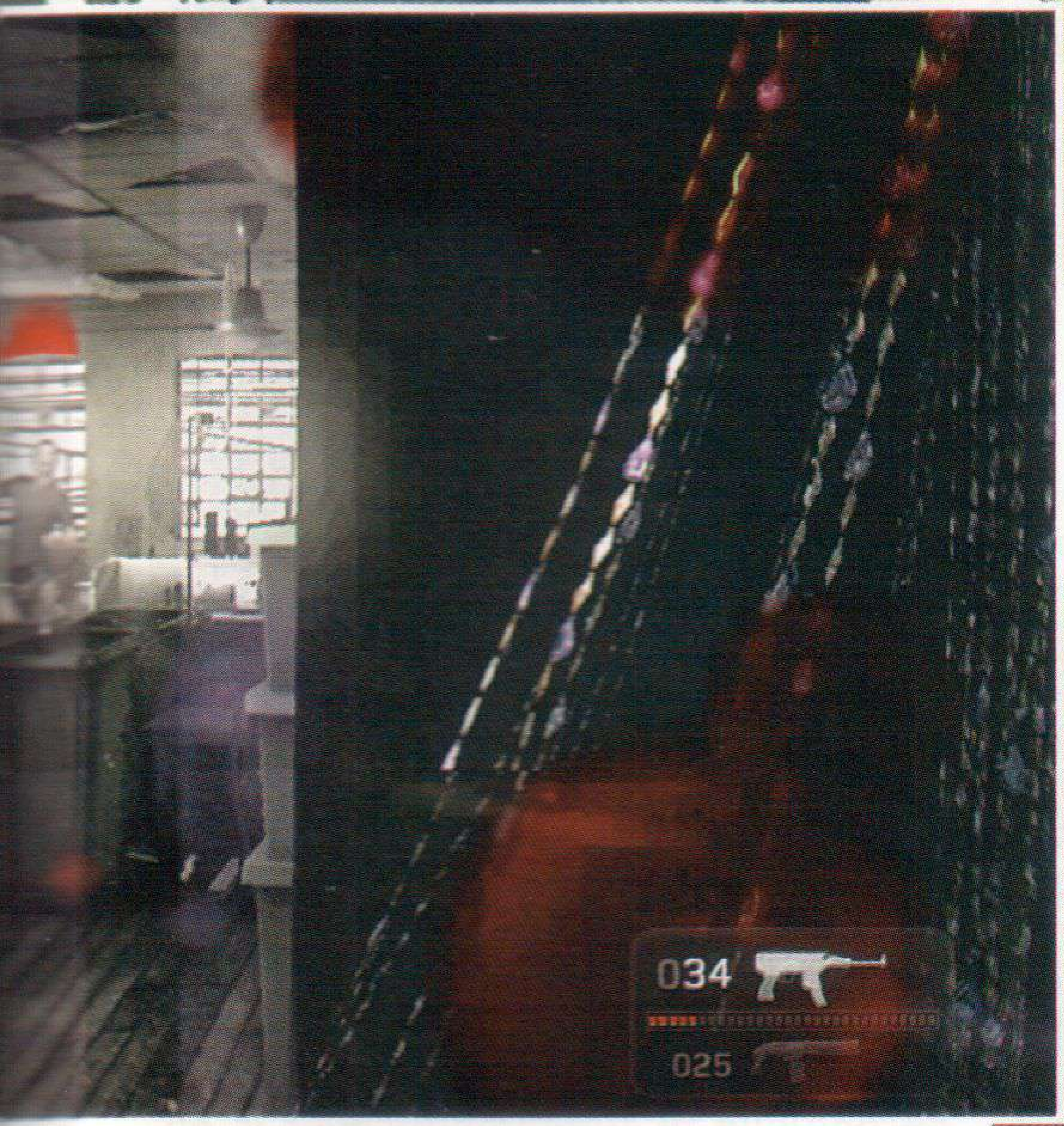
EN UN MOMENTO DE LA HISTORIA, HAY UN GUIÑO PARA LOS FANÁTICOS DE LA PELUQUERÍA DE DON MATEO



¿LO SABÍAS?

CUANDO SE TERMINA LA CAMPAÑA, EL "MODO ARCADE" OFRECE UNA INTERESANTE ALTERNATIVA QUE PROLONGA LA VIDA ÚTIL DEL JUEGO. BÁSICAMENTE, SE TRATA DEL CLÁSICO MODO ALIANZA FRÁGIL DEL ORIGINAL, EN EL CUAL LOS DEMÁS JUGADORES SON SUSTITUIDOS POR OTROS CONTROLADOS POR LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL, Y EN CADA ESCENARIO DEBEMOS SUPERAR 10 TANDAS DE DIFICULTAD CRECIENTE.

UN ESCOPETAZO EN LA CARA
PUEDE MATAR O PIXELAR EL ROSTRO



secundaria, y la clásica mecánica de combate de correr, cubrirse y disparar, empleando un botón para tomar posición a cubierto detrás de cualquier superficie vertical que encontremos, y haciéndonos recuperar energía cuando no recibimos daño. Sin embargo, la cosa no es tan fácil como parece, ya que la inteligencia artificial es sorprendentemente buena, con enemigos que –además de volver a levantarse si no les damos el tiro de gracia- intentan flanquearnos, y se asoman para disparar desde diferentes posiciones cada vez. Por otra parte, los enfrentamientos suman adrenalina adicional cuando nuestros personajes reciben cierta cantidad de daño, y en vez de morir, caen heridos, debiendo arrastrarse a cubierto mientras disparan desde el piso a una mano.

A su vez, el juego incrementa su dificultad al proveer al comienzo -y en forma completamente intencional-, armas imprecisas y de escaso poder, que nos hacen sudar la gota gorda para poder superar cada desafío, hasta el momento en que comenzamos a hacernos de otras más decentes.

Sin duda, la campaña gana mucho en interés al ser jugada en cooperativo, con ambos jugadores empleando tácticas de flanqueo y búsqueda de diferentes ángulos de ataque, a la vez que intentan mantenerse a corta distancia el mayor tiempo posible para curarse mutuamente.

Finalmente, y al igual que en el primer título de la saga, el multijugador es el componente más satisfactorio de todo el paquete. El mismo incorpora tres modos diferentes: el clásico Alianza Frágil, Policía Encubierto –que funciona igual, pero con un infiltrado en el equipo que debe frustrar los planes de los demás- y Policías y Ladrones, que enfrenta a dos equipos de 6 jugadores, con uno intentando hacerse con el botín, y el otro impedirlo.

En definitiva, Kane & Lynch 2 es un juego interesante, que representa una sólida mejora sobre el título anterior, ofreciendo un sistema de combate competente, buena inteligencia artificial, una campaña corta pero intensa, y un divertido multijugador. **Erwin**

PC	RECOMENDADA
OPERATIVO	WINDOWS XP/VISTA/7
MICRO	INTEL 3 GHZ O AMD 2.5 GHZ
MEMORIA	2 GB RAM
VIDEO	NVIDIA GTS 250 O RADEON 4850

☺ CAMPAÑA DIVERTIDA Y DE RITMO INTENSO. INTELIGENCIA ARTIFICIAL. MULTIJUGADOR. MODO ARCADE.

☹ POCOS MAPAS MULTIJUGADOR. ES UN TANTO CORTO.

PUNTAJE
7.0
FRENÉTICO

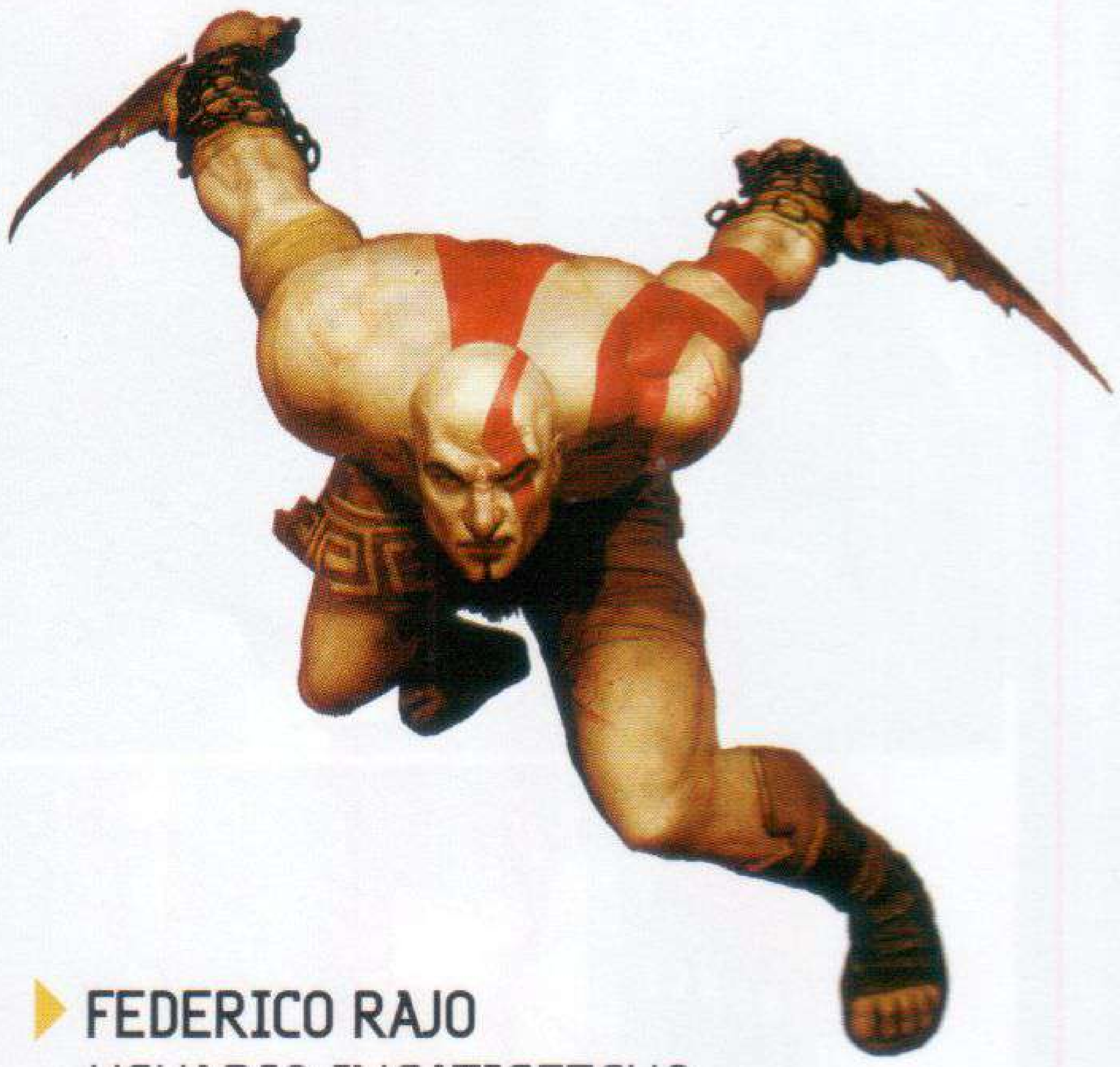
CORREO

SU CONSULTA NO MOLESTA

SILVINA CASTELLI
THE LAST WOMAN ALIVE

Hola chicos de Loaded!!!
Escribo esto porque me estoy preocupando por mi integridad. Me llamo Silvina, tengo 27 años y tengo un problema. Últimamente me esta costando encontrar juegos que me rompan la cabeza y eso me esta preocupando. Intento calmarme pensando que se debe a que no están saliendo demasiados juegos (¿es eso no? díganme que sí). Por ejemplo, compré hace unos días el BioShock 2, y mi entusiasmo era importante.... pero lo terminé abandonando a las 2 horas. Me paro frente a la góndola de juegos buscando algo que me sorprenda y muchas veces termino llevando porquerías. Si sigo parada sobre la Wii Balance Board me voy a volver loca viendo a la Xbox, que me mira como diciéndome "usame por favor... no me abandones".... necesito un Oblivion... creo que simplemente voy a jugar por cuarta vez al Shadow of the Colossus, mi juego favorito entre todos....
Me encanta la revista, espero que mi situación mejore y sobre todo deberían decirle a las chicas que se metan más en esto, porque además de darnos horas y horas de diversión nos deleitan la vista... no es que me exciten los pectorales de Kratos pero se me ha caído la baba con Akihiko Sanada.. o sino que hagan como yo: búsquense un novio gamer hermoso como el mío con el cual compartir esto y además para tenerlo cortito y cagarlo a pedos cuando no hace bien algo o cuando pierde... wapishhh (sonido de látigo)

Se me cayó una lágrima cuando leí tu mail. Trabajar en la redacción de Loaded es como vivir en el mundo de Y: The Last Man pero a la inversa –también podría hacerse una analogía con Saber Marionette, aunque con consolas en lugar de cyborgs-, así que te imaginarás que recibir un mail de una señorita es un hecho que debe celebrarse. Ahora mismo estamos tomando un agua saborizada de pomelo en tu honor. Con respecto a los juegos, a mí personalmente me pasa algo similar. Yo te diría que vayas por el lado de BioWare –no necesariamente lo último que lanzó-, y además en estos días salió Metroid: Other M, como para romper la monotonía. De última, siempre podemos recurrir a la vieja y querida PC, y pasar unas horas jugando Fallout 2, Baldur's Gate, No One Lives Forever o Indiana Jones and the Fate of Atlantis.



FEDERICO RAJO
USUARIO INSATISFECHO

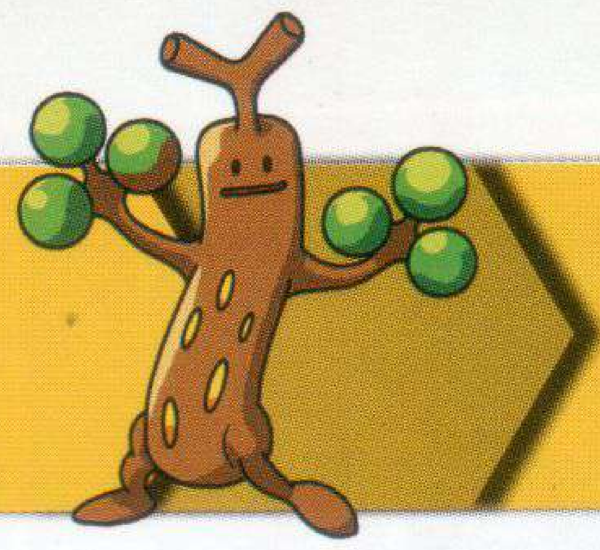
Hola gente de Loaded, me llamo Federico Rajo, tengo 23 años y les escribo porque tengo unas quejas y unas preguntas que acá comento. La verdad es que estoy muy decepcionado con el servicio plus de PSN. Hasta ahora lo único que me gusto fue el Critter Crunch. ¿Ustedes saben si van a agregarle algo mas a este pobre servicio que hasta ahora no me dio ninguna satisfacción?

De momento todo es especulación. Y comparto lo que decís, en el sentido de que hoy en día el servicio Plus para PlayStation Network no está justificando lo que cuesta, si lo comparamos con lo que ofrece el servicio gratuito – a pesar de que ya empezaron a salir demos y otros contenidos exclusivos-. Pero recién comienza la cosa, ya veremos qué se implementa en los próximos meses.

ANÍBAL ROMERO
NO BITSTREAM FOR YOU

Hola amigazos de Loaded, soy Fernando Romero y les escribo desde Zárate, bueno paso a las preguntas, son dos mis dudas, poseo un modelo de PS3 de las primeras, la de 80GB, en la misma figura en el costado derecho el icono de Dolby trueHD, o sea me da a entender que la consola decodifica este sistema de sonido, el tema es que en la configuración de sonido que trae en el menú, no figuran ni este sistema ni el DTS HD audio-master, que son los sonidos que utilizan las pelis en Blu-ray por lo general, y las versiones nuevas de PS3 tipo las slim, traen ambos (Dolby y DTS HD) en su menú de configuraciones de sonidos. Poseo un sintoamplificador que decodifica estos sistemas de sonidos y cuando pongo un Blu-ray me los transforma de Dolby trueHD o DTS HD audio-master a Dolby o DTS digital, ósea el sinto no me tira la alarma de que el sonido que esta reproduciendo es HD, ya sea el Dolby o el DTS, y hemos probado con una slim de un amigo y en este caso decodifica los sonidos HD y el sinto me tira la alarma del sonido HD, ya sea Dolby o DTS. Mi pregunta es, ¿Existe la posibilidad de bajar algún software o archivo para acomodar esto y que los reproduzca? ¿O es un tema de hardware y no tiene solución?
Mi segunda pregunta, mi modelo ni bien la compre reproducía juegos de PS1 y PS2. ¿Hoy en día, después de todas las actualizaciones que ha sufrido, sigue tomando los juegos de PS1 y PS2?

El tema con los modelos originales de PlayStation 3 es bastante simple: únicamente son capaces de transmitir los nuevos formatos de sonido "lossless" vía LPCM por HDMI. Es decir, no vas a poder "mandar" esas señales descomprimidas para que las decodifique tu sintoamplificador y, en la parte externa de tu deco, no vas a poder ver el loguito de, por ejemplo, Dolby TrueHD, encendiéndose. Es una limitación que no se puede solucionar vía actualización de software, pero en cambio el modelo Slim no cuenta con este "inconveniente". Con respecto a la compatibilidad, no vas a tener dramas con los juegos de PlayStation. En cuanto a los de PS2, depende del modelo que tengas de consola. Si tenés una de 80GB lanzadas en agosto del 2007, vas a poder jugar a varios títulos de PlayStation 2, aunque tal vez con algún que otro problema de rendimiento –hay una lista completa en la páginas web de Sony-. Sin embargo, si tenés una PlayStation 3 de 80GB lanzada al mercado a partir de agosto del 2008, no vas a poder jugar ningún juego de PS2. Esto lo comprobás fácilmente por el número de puertos USB que tiene la consola. Si tiene 4, es uno de los modelos más viejos, y si tiene 2, lamentablemente es un modelo 2008. Pero como decís que en su momento tomó juegos para PlayStation 2, no creo que tengas mayores problemas.



CORREO@LOADED.VG
MANDEN MUCHÍSIMAS CARTAS PARA QUE EL PEQUEÑO LEANDRO "666" DIAS SE ENTRETENGA CONTESTANDO CON MUCHAS GANAS, Y TAN SÓLO UN POCO DE SABIDURÍA, A TODAS SUS INQUIETUDES

DIEGO LOPEZ CAMPOS
UNA OPINIÓN SENSATA

Y siguiendo en la misma línea que Federico Roggero y Lucas Pieroni sigo el debate opinando que es cierto que los Call Of Duty o Medal of Honor son un tanto repetitivos, buenos juegos, pero repetitivos al fín. Creo que la respuesta a eso está en La Historia. Los juegos tienen que tener un argumento de base que lo sustente de alguna manera si no precipita y muere en una repisa olvidado. De esa manera surgen solamente pequeñas joyas de vez en cuando como Bioshock, el primer F.E.A.R. o, para mí, el mejor shooter como lo es la serie Half Life. Juegos en donde la trama cobra tanta importancia como la jugabilidad, el sonido y los gráficos. Por ejemplo Metroid Other M va por ese camino según parece también. La guerra ya no garpa loco... Eso sí, que bueno que está hacer headshots en el multijugador del Bad Company 2.

Totalmente de acuerdo, querido amigo. En géneros tan explorados como el de los juegos de acción en primera persona –o peor, en tercera persona–, lo que termina sosteniendo a un producto es su historia. A menos que largues algo ultra innovador, como en su momento fue Portal, pero esas son excepciones muy puntuales. También suma mucho actualmente el multijugador, pero no hay nada mejor que tirarse al sillón después de un día agotador para sumergirse en una genial historia. Este mismo concepto podría aplicarse no sólo a los videojuegos, sino también a las películas, cómics o series de televisión.

IGNACIO MARTÍN
BUENOS VS. MALOS

Hola gente de Loaded, les escribo para comentarles sobre la carta de un lector en el anterior número que hablaba sobre la temática de los shooters en primera persona (Call of Duty y Medal Of Honor) que dejaron de tratar sobre 2ª Guerra Mundial para situarse en conflictos actuales ficticios.
Llendo al grano les cuento que para mí, el principal problema de todo esto es que se pierde algo muy valioso y atrapante presente en los juegos de 2ª Guerra, que es simplemente el concepto de "buenos" (yanquis, rusos, ingleses) vs. "malos" (alemanes, italianos, japoneses), que aunque no lo crean, influye muchísimo en la atracción y la, por decir de alguna manera, seducción que produce el juego. ¿O no es más entretenido ponerse en la piel de un soldado ruso en Berlín que en la de un comando en Uzbekistán? Está bien que influyen muchos otros factores pero creo en mi opinion que este es fundamental.
Les pongo un ejemplo: ¿qué es lo que más atrae de la saga Star Wars y sus derivados? ¿Los efectos especiales? NO, el simple hecho de ver a los buenos (rebeldes) ganarle a los malos (imperiales). Lo que creo es que en estos juegos sobre guerras actuales no se ve esta diferencia, los yankis por mas propaganda que hagan no van a ser nunca los buenos para mí, y los musulmanes tampoco los malos, porque no hubo ni habrá ningun otro conflicto bélico que llegue a diferenciar de tal forma dos bandos. Por eso los juegos de Vietnam generalmente no trasienden, igual que los de Guerra Civil. Por otro lado les cuento que estoy de acuerdo con que hoy en dia matar arabes "vende", pero tambien sepan que no toda la segunda guerra fue explorada y representada en un juego, ¿o hay shooters sobre la invasion alemana a Polonia y Francia, la guerra entre soviéticos y japoneses, entre ingleses y japoneses en Myanmar, etc.?

Esperá que llamo a alguien que te pueda contestar con más propiedad que yo... Erwin, ¿podés venir un toque?

ERWIN: Olvidás un factor fundamental. Vos decís que para vos, el principal problema es que en los juegos sobre guerras modernas no se distinguen los buenos de los malos. Precisamente, para VOS, que lo ves de afuera. Todos esos juegos que vos nombrás no están hechos pensando en vos argentino, sino en el público norteamericano. Ellos sí se creen los buenos, y están plenamente convencidos de ser los "good guys", y de la necesidad de enviar tropas al Medio Oriente, etc. etc. Después de todo, mientras nosotros mirábamos por TV cómo se les caían las dos torres, ellos lo sintieron en carne propia. Así como, naturalmente, hace 70 años estaban plenamente convencidos también de que Hitler era El Mal y debían aniquilarlo. Entonces, obviamente, nunca vas a tener juegos de la invasión alemana de Polonia y Francia. Los juegos los hacen los yanquis, y ningún yanqui en su sano juicio va a querer pagar 60 dólares para encarnar a un soldado alemán. Para ellos esa guerra empezó en 1944, cuando el abuelito desembarcó en Omaha Beach.

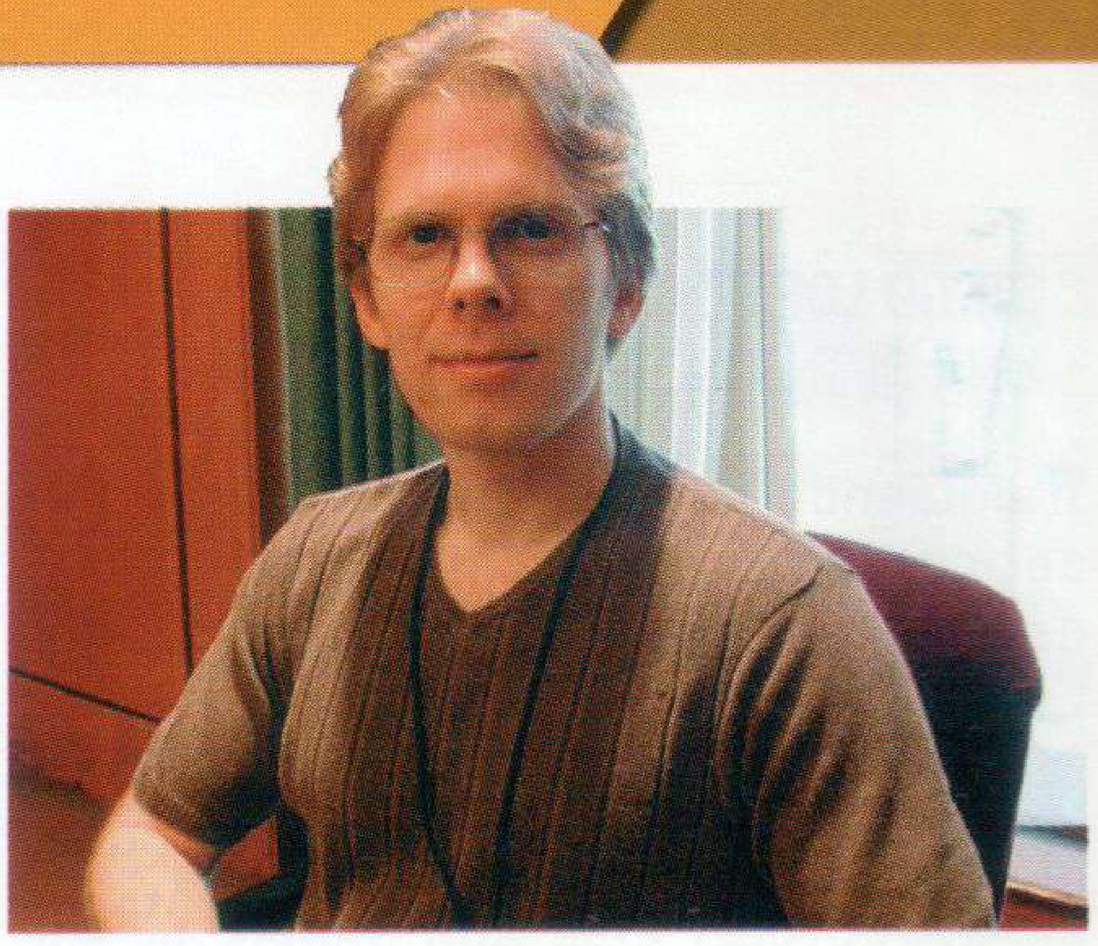
GRANDES CREADORES

LOS SUEÑOS CONVERTIDOS EN VIDEOJUEGOS

POR ERWIN

JOHN CARMACK

EL PADRE DE LOS FPS



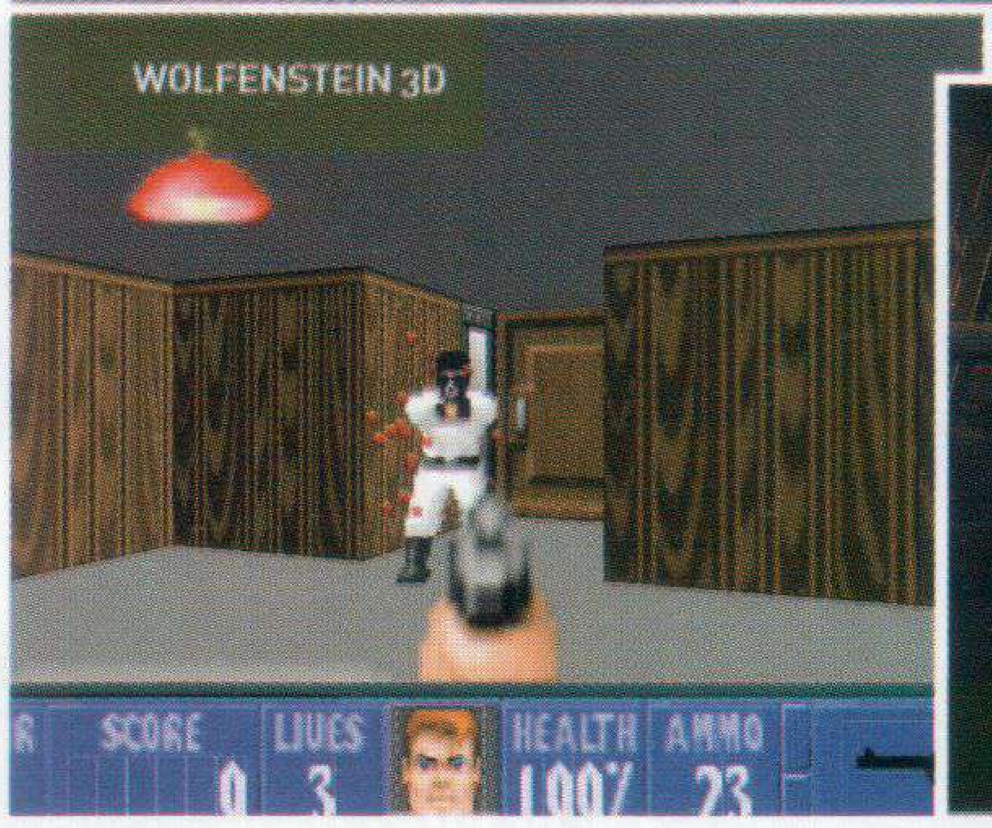
Nacido en un pueblito de Kansas el 20 de Agosto de 1970, John Carmack puede –a la temprana edad de 40 años– considerarse con total justicia como uno de los talentos más notorios de la industria de los videojuegos.

Ya en 1990 –con apenas 20 años–, trabajando para la compañía Softdisk, Carmack conoció a otro empleado de la firma, que habría de ser su compañero de ruta durante mucho tiempo: John Romero, con quien creó el primer título de la serie Commander Keen mientras aún se hallaban en la compañía, y el cual fue distribuido por Apogee bajo un acuerdo de licencia shareware. Poco después, Carmack dejó Softdisk para fundar junto a John Romero el ahora legendario estudio id Software.

En los 20 años que siguieron, el genio de Carmack se vio reflejado en más de 30 juegos, la mayor parte como programador principal. En esa lista se cuentan algunos de los más importantes de la historia, como Wolfenstein 3D –considerado el abuelo de los "FPS", o juegos de acción en primera persona–; Doom –el juego que popularizó el género, además de incorporar por primera vez verdadera espacialidad en primera persona y un sistema multijugador competitivo que dio lugar a la cultura del "deathmatch"–; y Quake, el primer FPS moderno.

Sin embargo, Carmack es reverenciado mucho más aún por su enorme contribución a la tecnología de gráficos de computadora, siendo el creador o habiendo popularizado muchas técnicas que hoy día son estándar en la programación de gráficos, como el refresco de mosaico adaptativo –creado para Commander Keen–, el "ray-casting" que empleara para Wolfenstein 3D, el particionado espacial binario usado por primera vez en Doom, el cacheo de superficies que inventó para Quake, el "z-fail stencil shadows" que desarrolló para Doom III, y MegaTexture, empleado en Enemy Territory: Quake Wars. Los motores de Carmack han sido a su vez licenciados para crear títulos pivotales en el género, como Half-Life, Call of Duty y Medal of Honor.

DOOM II



WOLFENSTEIN 3D

DOOM III

Carmack ha hecho un culto de la filosofía de no ceñirse a fechas de lanzamiento, publicando sus juegos "cuando estén listos"; una forma de proceder que también han abrazado empresas como Blizzard Entertainment, con excelentes resultados a la vista.

Además de convertirse en uno de los desarrolladores legendarios de la industria, Carmack ha realizado también contribuciones sustanciales a la tecnología aeroespacial. Habiéndose interesado en la cohetería allá por el 2000, el mismo aprendió ingeniería aeroespacial, creando en el proceso la compañía Armadillo Aerospace, centrada en el vuelo sub-orbital y orbital, que ha recibido distinciones de la NASA.

Carmack es un ferviente defensor de la cultura "open source", habiéndose declarado muchas veces en contra de las patentes de software, y liberando sus motores de gráficos para uso público. Entre sus galardones figuran el décimo puesto en la lista de la revista Time de las personalidades más influyentes en la tecnología en 1999, así como ser la cuarta personalidad en ser introducida al Salón de la Fama de la Academia de Ciencias y Artes Interactivas en 2004; y al "Walk of Game" en 2006. En 2007 Carmack añadió dos premios Emmy a esa impresionante lista, siendo finalmente reconocido en la Game Developers Conference (GDC) 2010 con el "Lifetime Achievement" como premio a su sensacional carrera. Sin embargo, el virtual padre de los FPS no se duerme en los laureles, encontrándose en este momento trabajando nada menos que en Doom 4...

PlayStation 2
PlayStation 3
+ PlayStation Move
+ Juego Sports Champions
PSP
XBox 360
Wii
Walmart
Ahorrá dinero. Viví mejor.

SONY
make.believe
PS3
PlayStation 3
PLAYSTATION MOVE
ENTRÁ A
LA ACCIÓN
PS MOVE
FULL COMBO
Control de movimiento + Sports Champions + PlayStation Eye
Origen Consola - PS Move: China. Origen Juego: USA. Stock 5 unidades.
PRECIO CONTADO COMBO $899
PS3 + PS MOVE
FULL COMBO
Consola PS3 + Joystick + PlayStation Eye Control de movimiento + Sports Champions
Origen Consola - PS Move : China. Origen Juego: USA. Stock 5 unidades.
PRECIO CONTADO COMBO $3.499
Nuevo control de movimiento PlayStation®Move.
Vas a jugar con un realismo nunca antes visto.
PlayStation Move
sony style
compralo en Sony Style Stores
compralo en www.sonystyle.com.ar
PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 01/10/2010 al 15/10/2010. ADQUIRILAS EN WWW.SONYSTYLE.COM.AR, COMERCIOS AUTORIZADOS Y EN NUESTROS SONY STYLE STORES DE: ABASTO SHOPPING, ALTO AVELLANEDA SHOPPING, ALTO PALERMO SHOPPING, CABILDO 2070 (BELGRANO), DOT BAIRES SHOPPING, SHOPPING LAS PALMAS DEL PILAR, UNICENTER SHOPPING, EN CÓRDOBA CAPITAL: DINOSAURIO MALL Y SONY CENTER GALERÍAS PACÍFICO. SONY ARGENTINA S.A., CUIT 30-67992887-9, DIRECCIÓN LEGAL Y COMERCIAL, CABILDO 2070, CABA.(CP 1428)